Alles über Computer- und Videospiele

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN UND TRENDS · Nr. 2 Februar 1995

ASM Das Computer-Spaß-Magazin

ISSN 0933-1867

Nr. 2 Februar 1995
10. Jahrgang

öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

4 399110 307502

Hexen, Monster und Dämonen

ECSTATICA

EARTHWORM JIM

Wackerer Wurm als Superheld

Bombastische Ballerei

CYBERIA

Mit Magie gegen dunkle Mächte

DEATH GATE

Unterwegs in Paris: Super Games SHOW

Dawn Patrol · Discworld
King's Quest VII · Novastorm
Donkey Kong Country · Das Amt
Marvin's Marvellous Adventure
Super Stardust · The Lion King
All New World of Lemmings
Cyberwar · Creature Shock
Iron Assault · Lost Eden
Pinball Illusions
ranTRAINER

Demnächst im Kino - bald im Spiel?

STAR TREK - Generations

DAS BALLERSPIEL

Ein Sprech-Bühnenstück in einem Akt von Peter Schmitz

Personen *(alle drei darf es nicht wirklich geben)*:

OJA ein fähiger Spieleredakteur
ONEIN noch ein fähiger Spieleredakteur
SOFTI ein erfolgreicher Software-- Vermarkter *(er trägt außer einem gefällig-unauffälligen Sakko auch einen dezenten, freundlich leuchtenden Heiligenschein)*

Bühnenbild:
Neutral, sozusagen im luftleeren Raum

SOFTI: Ein neues Programm!

OJA und ONEIN *(im Chor, erfreut)*: Ein neues Programm!

OJA: Her damit!

ONEIN: Worum geht's?

SOFTI: Ein Action-Spiel. Es heißt "Osterhasen-Massaker". Es zeichnet sich durch subtilen und intelligenten schwarzen Humor aus. Der Spieler, ein frustrierter Gärtner aus der New Yorker Bronx des Jahres 2070, geht durch ein Heckenlabyrinth und hat zunächst nichts anderes dabei als seine antike Elektroheckenschere. Ihm begegnen feindliche Monster, die er abschlachtet.

OJA: He, total ruckelfrei, die Animation! Und dieser morbide Sound – verzerrte Osterchoräle!

ONEIN: Hm. Rasend komisch, ja. Was für Monster, sagtest du?

SOFTI: Im ersten Level mannsgroße Osterhasen. Die ersten, die er trifft, brüllen nur drohend und lassen sich einfach so niedermähen. Die nächsten bewerfen ihn dann schon mit explosiven Ostereiern. Wenn er sie trifft, spritzen ihre Gedärme in die Gegend. Ein kleiner Gag unserer Designer: Dabei sieht es so aus, als würden kleine halbverdaute Möhrenstücke von innen an den Bildschirm fliegen.

OJA: (lacht) Die Steuerung ist total cool – man ist sofort richtig drin!

ONEIN: Und in den späteren Levels?

SOFTI: Da haben wir mutierte Ostereierverkäufer ... – na ja, Passanten halt. Es gibt besonders dicke darunter, das ist besonders lustig. Natürlich auch Zombies, das gehört zum Genre. Und sie haben bunt angemalte Nasen. Mit denen schießen sie Eierfarb-Projektile auf den Spieler. Je bunter dessen Porträt am unteren Bildrand im Lauf der Zeit wird, desto schlechter geht es ihm. Allerdings findet er eine Menge Sachen, vor allem hinter getarnten Geheimtüren, die zu Bonuslevels führen. Das Tollste ist die atomgetriebene Mega-Heckenschere. Außerdem gibt's Überraschungseier. Und natürlich Erste-Hilfe-Eier. He, übrigens: (mit gedämpfter Stimme) In einigen der Überraschungseier ist Schnaps. Dann kann sich der Spieler eine Zeitlang nur noch torkelnd weiterbewegen.

ONEIN: Äh – warum packt ihr in so 'ne technisch tolle Programmhülle nicht mal 'nen wirklich schönen Spielinhalt? Vielleicht einen Psychothriller, 'ne Detektivstory der Schwarze Serie", 'nen gediegenen Krimi oder ein Märchen à la Tolkien? Sachen, wo auch Vertrauen, Hilfe, Kombination und Überzeugungsfähigkeit was wert sind? Gute Stories gibt's doch genug?

SOFTI: Die Markttransparenz ....

ONEIN: Aha, die Lizenzen sind euch also zu teuer.

SOFTI: Und die Spieler wollen so anspruchsvolles Zeug auch gar nicht. Sieh dir deinen Kollegen an! Wenn die Spieler mehr Dialog, mehr Herz und so weiter wollten, na ja – aber das sind alles...

SOFTI und ONEIN: *(im Chor zu OJA)* ... Primitivlinge! Primitivlinge!

OJA: Jetzt fang' bloß nicht mit der abgelutschten Sache von wegen "Gewalt" an!

ONEIN: Von "Gewalt" rede ich gar nicht, vielleicht aber von "Geschmack". Jedenfalls – wenn dein Osterspiel sofort indiziert wird, wundert mich das nicht.

SOFTI und OJA: *(im Chor zu ONEIN)*: Spielverderber! Spielverderber!

ONEIN (zu OJA): Laß uns wenigstens betonen, daß das Spiel für Kinder nicht geeignet ist!

OJA: Wieso? Die Kiddies werden schon selber wissen, was für sie gut ist. Und mit Verboten und Altersfreigaben erreichst du sowieso nix!

SOFTI: Ach, da fällt mir ein: Wir haben ja in Deutschland seit neuestem eine Freiwillige Selbstkontrolle für Unterhaltungssoftware. USK nennt sich das – auch wieder so etwas typisch Deutsches, Überflüssiges. Alle anderen kommen ohne so was aus, und die Franzosen sind sowieso viel freizügiger in allem.

ONEIN: Findest du's grundsätzlich besser, sich über etwas einfach keine Gedanken zu machen und es bloß laufen zu lassen, wie es läuft?

SOFTI: Hey – Mann, ist das schon spät! Sorry, Leute, ich muß los! (Er verschwindet.)

OJA (zu ONEIN): Blödmann! Jetzt ist er sauer!

ONEIN: Glaub' ich nicht. Bestimmt hat er bloß gleich schon wieder 'nen neuen Termin mit 'nem anderen Blatt und will den nicht verpassen. Apropos "Termin": Wir müssen uns beeilen, morgen ist Redaktionsschluß...

SCHLUSS.

Mit leichtem Tänzeln mache ich die Bühne frei für die neue ASM im noch jungen neuen Jahr.
Daß es für Euch ein richtig gutes wird, das wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

Was heißt hier schon Gewalt?

INH

HIGHLIGHTS ab Seite 16

REVIEW ab Seite 18

SHAREWARE ab Seite 77

COMING SOON ab Seite 92

BLICKPUNKT ab Seite 78

CD-ROM ab Seite 58

LONGPLAY

Europaweiter Filmstart 09.02.95

INHALT

ALT

ASM unterwegs ab Seite 82

RUBRIKEN

LAST MINUTE ab Seite 94

Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 48

INHALT

NEWS

Preisliste auf CD

Der **Wial-Versand** bietet jetzt für alle eine Katalog-CD zum Selbstkostenpreis an. Drauf ist das komplette Software- und Zubehörprogramm von Wial. Das Ding kostet inklusive Porto und Verpackung 8 DM und kann unter der Rufnummer 08142/59640 geordert werden.

3DO für den PC

Creative Labs (die Jungs mit dem SoundBlaster) wollen dieser Tage eine **PC-Steckkarte** rausbringen, mit der sich **3DO**-Spiele auf dem PC zocken lassen. In England soll die Karte zwischen 200 und 250 Pfund kosten und im Bundle mit Shockwave und Gridders auf den Markt kommen.

Trivial Pursuit feiert Geburtstag

Seit fast genau zehn Jahren ist **Trivial Pursuit** von **Parker** der Renner bei den Spielefreaks. Immerhin besitzen 3,5 Millionen deutsche Haushalte dieses Game. Insgesamt wurde das Spiel in 70 verschiedenen Editionen in 22 Ländern der Erde mit **45 Millionen verkauften Exemplaren** zum Dauerbrenner.

▲ 3,5 Millionen verkaufte Spiele in Deutschland: Trivial Pursuit ist wirklich ein Renner

Jetzt kommt die 71. Edition: Trivial Pursuit Genus III Edition mit 4800 völlig neuen Fragen. Keine Frage ist der immer noch ziemlich happige Preis: 89 Mark in so ziemlich jedem Spielwarenladen.

Spielen für 'nen Zehner

Während sich die Mächtigen der Softwarebranche im nach oben offenen Preiskrieg austoben, gibt's von **bhv-Verlag** neue deutschsprachige Spiele-Shareware im Pappschuber mit Kurzanleitung für 9,80 Mark.

Zum Beispiel sorgt das Piratenbrettspiel **Redhook's Revenge** (ISBN 3-89360-482-0) für eine Menge Spielfun. Zwar läßt die Grafik etwas zu wünschen übrig, aber das Teil kann einen schon für ein paar Stunden packen. Neben dem Sammeln von Gold und Schätzen gilt es, eine Reihe von Hafenstädten vollständig auszurauben. Bei **Strong Lines** (ISBN 3-89360-483-9) habt Ihr die Aufgabe, aus einem Bild auf dem Monitor Teile herauszuschneiden, um das jeweilige Level zu beenden. Das Ganze erinnert an den Spieleklassiker Qix (Achtung Suchtgefahr!). Als Belohnung für jedes absolvierte Level wird am Ende ein VGA-Hintergrundbild eingeblendet. Um die Sache zu erschweren, schwirren kleine Punkte über den Bildschirm, die man nicht berühren sollte. Beim Spielepaket mit **World Quest, Starfire** und **Star Hammer** (ISBN 3-89360-481-2) schließlich ist das Ziel immer fast dasselbe: Rette die Welt vor bösen Aliens, oder befreie ferne Planeten aus der Gewalt von außerirdischen Tyrannen. Interesse? bhv-Verlag, Tel.: 0 21 82/8 51 01.

▲ Spielspaß für wenig Geld: Playware

Gerüchte und Facts

– Die Jungs von **id-Software** (**Doom** und Konsorten) planen das Mega-Game fürs Netzwerk. Bis zu 125 Spieler (!) sollen sich im 3D-Action-Game **Quake** gegenseitig die Birnen vom Rumpf ballern können. Gerüchtemäßig soll das Teil im Herbst über die Tische gehen, und dann heißt's bestimmt wieder "Tschüß" für die freien Ressourcen zahlreicher Netzwerke.

– Die britische Softwareschmiede **Mindscape** hat sich die Rollenspiel- und Strategie-Fabrik **SSI** unter den Nagel gerissen. Welche Summen dabei im Spiel waren, ist natürlich wieder Geheimsache. Sicher ist auf jeden Fall, daß der Preis jenseits der siebenstelligen Zahlen anzusetzen ist. In der Szene kursieren übrigens Gerüchte, daß der Kauf direkt mit einem anderen Deal in Verbindung steht. **TSR (Advanced Dungeons & Dragons)** hatte nämlich zuvor den Vertrag mit SSI gekündigt. Die Rollenspiele der AD&D-Reihe waren aber ein dickes Standbein von SSI. Wie dem auch sei: AD&D läuft ab jetzt unter dem **Interplay**-Logo und SSI unter dem von Mindscape.

– Aus dem Hause **Atari** schwappen erste Zahlen zum Thema Jaguar herüber. Bis Ende 1994 wollte Atari **in England 100.000 Stück** von der neuen Konsole absetzen. Für **Amerika** gingen die Hochrechnungen sogar bis zur **400.000er Marke**. Aber Achtung: Firmeneigene Hochrechnungen sind mit einer gesunden Skepsis zu betrachten.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell
Der Cyberpunk Thriller mit Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones und Geoffrey Holder
CD-ROM **89,95**

Lothar Matthäus Super Soccer
Die neue Fußball-Simulation mit einer Mischung aus Action und Strategie
Amiga **69,95**
PC Disk **69,95**

Unser Tip des Monats
Wing Commander 3
The Heart of the Tiger *
CD-ROM **109,95**
und ein Muß für alle Wing Commander-Fans:
Die Special Edition
incl. Video, T-Shirt u.v.m. in einer exclusiven Filmrolle
CD-ROM **139,95**

Der Wahnsinn geht weiter...
Microcosm für CD-ROM **29,95**
Dungeon Master komplett deutsch für PC-Disk **19,95**

Simon the Sorcerer 2 *
Die Fortsetzung des Erfolgstitels
PC Disk **89,95**
Amiga **69,95**

King's Quest VII
Perfektion bis ins Detail in einer grafischen Qualität fast wie bei einem Zeichentrickfilm
CD-ROM * **99,95**

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Disk-Spiele

Disk-Spiele	PC	Amiga
Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Aladdin	**69,95 ***	**69,95 ***
Alien Breed – Tower Assault	59,95 *	39,95
Armored Fist	69,95	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Black Hawk	69,95 *	
Bureau 13	79,95 *	59,95 *
Cannon Fodder 2	**69,95 ***	**69,95**
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Colonization (dt.)	99,95	
Das Amt	89,95 *	
Dawn Patrol	89,95	69,95 *
Death or Glory	89,95 *	89,95
Der Clou – Profidisk	39,95 *	39,95 *
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95	49,95
Doom 2 – Hell on Earth	99,95	
neue Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Earthsiege	89,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95	89,95
Dragons Lore – Chapter One	**69,95 ***	
Dream Web	89,95	69,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	59,95 *
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95 *
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95 *	
Fußball Total!		ab 79,95
Hanse – Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	**79,95 ***	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Jungle Strike	79,95 *	69,95 *
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95	59,95 *
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	29,95 *
Lion King	**69,95 ***	**69,95 ***
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95 *
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95 *
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	69,95
Mad News	89,95	79,95 *
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Mortal Kombat 2		**59,95**
Nascar Racing	79,95	
Overlord	79,95	69,95 *
Panzer General	79,95 *	
PGA EuroTour		59,95
Pinball Illusions	**69,95 ***	**69,95 ***
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95 *
Ran Trainer	89,95	79,95 *
Rise of the Robots	89,95	79,95
Ruff 'n' Tumble		49,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sensible World of Soccer		69,95 *
Shaq Fu		69,95

Disk-Spiele	PC	Amiga
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	**89,95 ***	**69,95 ***
Star Crusader (dt.)	79,95	59,95 *
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2)	89,95	79,95 *
S.U.B.	79,95 *	69,95 *
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
System Shock	79,95	
Theme Park	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Transport Tycoon	99,95	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8 AKTIONSPREIS	**49,95**	
Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS	**19,95**	
Warcraft	119,95	
Wings of Glory	89,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks, e.)	79,95 *	

Disk-Preishits

Disk-Preishits	PC	Amiga
Battle Team		**49,95**
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Curse of Enchantia	19,95	
Der Patrizier	39,95	39,95
Dogfight	39,95	39,95
Dungeon Master	19,95	
Elite 2	39,95	39,95
Even more Incredible Machine	**19,95**	
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Formula 1 Grand Frix	39,95	39,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95	49,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
King's Quest 5 (engl.)	19,95	
Lemmings 2	**19,95**	**19,95**
Mad TV (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	49,95
North & South	29,95	29,95
Paperboy 2	19,95	
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Shadoworlds	19,95	19,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95	
Teminator Rampage	29,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7	**19,95**	
Ween	39,95	19,95
Willy Beamish (e.dA.)	19,95	
Winter Olympics	29,95	

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel u. Hardware für CD32, MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES, Gameboy ab Lager lieferbar – bitte Liste anfordern!

Atari ST, Apple Macintosh

Ständig alle aktuellen Titel ab Lager lieferbar! Bitte Listen anfordern!

CD-ROM Spiele

CD-ROM Spiele	
11th Hour *	119,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95
Armored Fist	89,95
Battle Bugs (dt.) *	**79,95**
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Comanche (dt.)	99,95
Creature Shock	99,95
Cyberia	**99,95**
Cyclemania	79,95
Cyclones *	89,95
Dawn Patrol (dt.)	89,95
Descent *	89,95
Discworld *	89,95
Doom 2 – Hell on Earth	89,95
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)	49,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.) *	89,95
Earthsiege	**89,95**
Ecstatica	89,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
FIFA Soccer	69,95
Hell *	89,95
Höhlenwelt *	89,95
Inferno	99,95
Iron Assault *	99,95
Jungle Strike *	79,95
King's Quest 1-6 Anthology	**komplett 89,95**
King's Quest 7 *	99,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95
Lode Runner (dt.) *	79,95
Little Big Adventure	**99,95**
Magic Carpet (dt.)	89,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Nascar Racing	89,95
Noctropolis *	**99,95**
Novastorm	89,95
Oldtimer	89,95
Outpost (dt.)	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Rebel Assault (e.) SONDERPOSTEN	69,95
Rise of the Robots (dt.)	99,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Sim City 2000 (dt.)	**99,95**
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Star Trek – Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	79,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
System Shock Enhanced *	**89,95**
Theme Park	89,95
Under a Killing Moon	99,95
US Navy Fighters	99,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95
Wing Commander 3 *	109,95
Wings of Glory *	79,95
Woodruff & the Schnibble of Azimuth *	**79,95**
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks)	69,95

CD-ROM Preishits

CD-ROM Preishits	
7th Guest	39,95
Der Patrizier AKTIONSPREIS	39,95
Elite 2	**39,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	39,95
Jutland (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
Lemmings 1 + 2	**komplett 29,95**
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	39,95
Megarace	49,95
Microcosm	29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	**je 39,95**
Pirates Gold	39,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Star Control 1+2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	**komplett 29,95**

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	169,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**219,95**
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

Disketten

3,5" MF 2HD oder 2DD	jeweils ab 6,99

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!		ab 24,95
Gravis Joystick	(PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick		**259,95**
Gravis Game Pad	(PC / Am, At)	je 49,95
Logi WingMan	(PC analog)	ab 69,95
Quickjoy Supercharger	(Amiga, Atari)	19,95

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 260 MB	ab 599,–
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
Maus für Amiga	39,95
RAM-Erweiterung auf 1,0 MB für A500	59,95
RAM-Erweiterung auf 2,0 MB für A500 Plus	89,95
RAM-Erweiterung auf 2,3 MB für A500	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung. Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

NEWS

Punk-Hits für Codemasters' neues Pinball-Game

CD-Ordnung

"So was, wo ist denn jetzt die Sierra-CD schon wieder hin?" Vergeßt solche Sprüche! **boeder** hat sich der Sache angenommen und eine formschöne CD-Box auf den Markt gebracht. 24 CDs (für Compi oder Stereoanlage) haben darin Platz. Das Beste daran ist aber der Preis: für eine echte Designerarbeit unter 20 Mark! Das Teil sollte eigentlich überall im Handel sein. Wenn nicht: boeder, 65438 Flörsheim am Main.

▲ Endlich mal Ordnung in der CD-Sammlung

Pinball Soundtrack

Die **Codemasters** (Micro Machines u.a.) sind kurzfristig ins Musik-Geschäft gewechselt. Sie schmeißen jetzt eine Audio-CD auf den Markt. Drauf sind Punk-Klassiker, die sich bestens zum Daddeln am Computerflipper *Psycho Pinball* eignen sollen. Mit von der Partie sind **The Exploited, Annihilator, M.O.D., Tangled Feet, Warrior Soul, Freak of Nature und Apes, Pigs & Spacemen.** Mehr Infos dazu gibt's in England bei den Codemasters. Tel.: 0044/926814132.

Zebok zocken mit 4 MB

Inspektor Zebok wurde abgespeckt. Wer auf seiner Maschine nur 4 MB RAM hat, wurde bisher mit grauenhaft ruckelnder Grafik gequält. Erst ab 8 MB ließ sich das Game angenehm spielen. – Problem erkannt, Problem gebannt: Ab sofort gibt's eine Patch-Diskette, die beim Händler kostenlos abgezogen werden kann (gegen Kaufbeleg natürlich). Damit dürfte die Sache auch auf minder beRAMten Maschinen rennen.

Wer vergessen hat, wo sein Händler die Ladentür eingebaut hat, kann sich auch direkt an die Zeboker von bhv wenden. Hier noch die Adresse: bhv Bürohandels- und Verlags GmbH, Wankelstr. 23, 41352 Korschenbroich.

Grünes Licht für Laserdrome bei München

Da gab's ja kürzlich erst mal 'ne Meldung über einen Riesenhickhack, weil ein paar findige Kerle den **Laserdrome** aus England nach München importieren wollten.

Das Ganze ist ein Live-Actiongame für zwei Parteien mit bis zu jeweils 20 Mitgliedern, die durch eine künstliche Science-fiction-Landschaft hetzen und gegenseitig mit (ungefährlichen) Lasern beharken. Sensoren an der Rüstung, die jeder Mitspieler trägt, registrieren jeden Treffer. Nach zwanzig Minuten ist das Game vorbei, und das Team mit den meisten Treffern beim Gegner hat gewonnen.

Wir haben schon vor Jahren so ein Teil in London angetestet und für astrein befunden – abgesehen von der Puste, die uns allen dabei ausgegangen ist (eben echte körperliche Arbeit, bei der Steherqualitäten gefragt sind). Was in England als hoher Freizeitwert gilt, muß in Deutschland erst mal durch die Tretmühlen der Gesetze. Aber kaum ist das geschafft, stehen neue Gegner auf den Barrikaden. Sofort standen nämlich bestürzte Eltern auf dem Plan und wetterten gegen die Verrohung der Jugend durch Hi-Tech-Spiele. Zack, sofort gab das Gericht einen Baustopp bekannt. Alles auf Null. Nix ging mehr. Sollte das das Ende für die deutschen Laserdromes sein?

Zum Glück hatte der Jugendmedien-Schutz ein offeneres Ohr als die Bayerischen Behörden und gab eine Unbedenklichkeitsbescheinigung für den Drome. Jetzt steht dem ersten deutschen Laserdrome-Vergnügen in München nichts mehr im Wege. Trotz der Altersfreigabe (ab 18 Jahren) meinen wir: Gut gemacht!

Multimedia Notebook

Panasonic versucht sich am **Multimedia Notebook**. Das Teil soll die Größe eines Standard-Notebooks haben, aber ein CD-ROM-Laufwerk unter der Tastatur, eine Soundkarte und zwei Stereolautsprecher. Der CD-Jet kann mit einem 486/DX2-50-MHz- oder einem 486/DX4-100-MHz-Prozessor bestückt werden. Alles andere ist Notebook-Standard.

Beim Foto allerdings legte man besonderen Wert aufs Trommeln. Die zweite CD unter der Tastatur sollte nicht täuschen: es ist nur ein Ablagefach! Für alle, die viel, viel Geld haben und gerne im Bus oder Zug zocken, dürfte die Maschine aber das richtige Medium für mehr als Tetris-Highscores sein.

Multimedia für unterwegs

Time 2 Play auf Mac

Endlich nimmt sich einer der Maccies an: Ein **Spieleberater für den Mac** ist am Start. Und das Beste daran: Er ist kostenlos, gratis, nullkommanull Geld. Im halbjährlichen Rhythmus wird er aktualisiert und listet so ziemlich jedes erwähnenswerte Mac-Game mit einer Mini-Review auf. Insgesamt sind da um die 60 Titel und ein bißchen Hardware drin. Adresse gefällig: Das Softwarehaus, Owiedenfeldstr. 2a, 30559 Hannover, Tel.: 0511/958630.

Alles über Spielen auf dem Mac

SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

*DV= deutsche Version DA= deutsche Anleitung EA= engl. Anleitung ??= noch nicht bekannt **Preis***= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. **Versandkosten:** Vorkasse 6,90 DM **Nachnahme:** 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

Titel	Version	Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DV	89,90DM
1944 - Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Aces over Europe	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aladdin	DA	69,90DM*
Alienbreed	DA	59,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	??	in Vorb.
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Alone in the Dark 3	??	in Vorb.
Al-Qadim	DV	79,90DM
American Civil War	??	in Vorb.
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM*
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	??	in Vorb.
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
B. C. Racer	??	in Vorb.
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Biosphere	??	in Vorb.
Blackhawk	DA	84,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Body Blows	DA	59,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika	DV	39,90DM
-Data 2 Supersch.	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder	DA	64,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM*
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	79,90DM
Civilization	DA	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche	DV	84,90DM
-Data 1	DV	49,90DM
-Data 2 Over the Edge	DV	59,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Corridor 7	DA	39,90DM
Cyberia	??	in Vorb.
Cyberspace	??	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DV	49,90DM*
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM*
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Der Baulöwe	DV	84,90DM*
Der Clou	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	in Vorb.
Der Planer	DV	44,90DM
-Datadisk	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamlands	DV	59,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dune 2	DV	64,90DM
Dungeon Hack	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	79,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DA	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
-Mission Disk	DA	49,90DM*
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Fantasy Empires	DV	79,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fire & Ice	DV	59,90DM
Flashback	DV	69,90DM
Fleet Defender	DA	89,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Japan	EA	69,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	DA	69,90DM
-Washington	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DA	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Full Throttle	??	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hand of Fate	DV	74,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
Hired Guns	DA	84,90DM
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Hokum KA-50	DV	69,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Incredible Machine 2	EA	69,90DM*
Incredible Toons	DV	74,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Indy Car Racing	DA	79,90DM
-Racing Tracks	DA	34,90DM
-Motor Speedway	DA	39,90DM
Int. Sens. Soccer	DV	39,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb.
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	79,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Kings Quest 7	??	in Vorb.
Lands of Lore	DV	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Leis. Suit Larry 6	DA	74,90DM
Lemmings 2	DA	49,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	84,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DV	69,90DM*
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DV	74,90DM
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DA	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matth‰us	DV	69,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	in Vorb.
Lucas Classic Adv.	DV	44,90DM
M 1 Tank Platoon	DV	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	79,90DM
Maniac Mansion 2	DA	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DV	79,90DM*
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DA	39,90DM
Monkey Island 2	DA	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NFL Coaches	DA	39,90DM
Oldtimer	DV	in Vorb.
Otto Rehagel Soccer	DV	69,90DM*
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	??	in Vorb.
Overlord	EA	64,90DM
Pacific Strike	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
Panzer General	EA	69,90DM*
Panzer General	DV	in Vorb.
Penthouse Hot Numb.	DA	39,90DM
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DA	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DA	69,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Privateer	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
-Special Op. 1	DA	44,90DM
Project X	DA	39,90DM
Quarter Pole	DA	39,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Quest for Knowledge	DV	74,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DA	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Retrubution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Righteous Fire	DA	44,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Scooters Zauberschl.	DV	69,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DA	39,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DA	79,90DM
Silverball	DA	59,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
- Scenery	DV	39,90DM
Sim City 2000 Sc. 2	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	??	in Vorb.
Software Manager	DV	79,90DM
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DA	79,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Spelunx	EA	69,90DM*
SSN 21 Seawolf	DV	74,90DM*
Star Crusader	DV	79,90DM
-New Missions	DV	44,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	89,90DM
Star Trek Next Gen.	??	in Vorb.
Stonekeep	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	39,90DM
Strike Commander	DA	84,90DM
-Speech	DA	39,90DM
-Tactical Operations 1	DA	44,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM*
Super H. L. Hoboken	DV	69,90DM
Syndicate	EA	89,90DM
-Data Disk	DA	44,90DM
System Shock	DA	79,90DM
Task Force 1942	DA	79,90DM
Terminator Ramp.	EA	69,90DM
Theme Park	DV	89,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
Tower Assault	DA	69,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Turrican 2	DV	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DV	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Ultima Underworld	DA	74,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM*
Universe	DA	69,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	39,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
Wings of Glory	DA	in Vorb.
Wizardry 7	DV	69,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Year ¥94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	64,90DM*
World Tennis Ch.-ship	EA	59,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
Xenobots	DA	74,90DM
X-Wing	DV	84,90DM
X-Wing Mission 2	DV	74,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM
Zonked	DA	44,90DM*

CD-ROM

Titel	Version	Preis
7 th Guest	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	104,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM*
1944-Acr. the Rhine	DA	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aegis-Guardian of F.	EA	79,90DM
A hard day's Night	EA	89,90DM
Alien Logic	??	in Vorb.
Al-Quadim	DV	69,90DM
Alone in the Dark	DV	89,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM*
Anstoss World Cup E.	DV	84,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Archon Ultra	DV	69,90DM
Armored Fist	DA	84,90DM
Armored Fist	DV	in Vorb.
Bat 2	DV	49,90DM*
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	89,90DM
B. C. Racer	??	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	DV	79,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Campaign	DV	69,90DM
Cannon Fodder	??	in Vorb.
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization/RR. T. Del.	DA	64,90DM
Creature Shock	??	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM*
Critical Path	DV	89,90DM
Cyberia	??	in Vorb.
Cyber War	DV	99,90DM
Cyclemania	DA	69,90DM
Cyclones	DV	79,90DM*
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM*
David L. Golf/F. 1 GP	DV	64,90DM
Dawn Patrol	DA	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Descent	DA	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box	DV	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM*
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	79,90DM*
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Earth Seige	DV	in Vorb.
Ecstatica	DA	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	104,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DV	84,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	89,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Empires	DV	69,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Flight of Amazon Q.	DV	79,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D, L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DA	79,90DM*
Full Throttle	DV	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gateway 2	EA	69,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DV	84,90DM*
Guardians of the Fleet	EA	79,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hand of Fate	DV	104,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heimdall 2	DA	79,90DM
Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
History Line	DV	64,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca 2	DV	109,90DM*
Incredible Machine 2	EA	69,90DM*
Incredible Machine 2	DV	74,90DM*
Incredible Toons	DV	64,90DM*
Inferno	DV	99,90DM
Int. Tennis Open	DV	59,90DM
Iron Assault	DV	89,90DM*
Iron Cross	DA	89,80DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Journeyman Project	DA	84,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM*
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DV	84,90DM*
Kings Quest 7	DV	in Vorb.
Kings Quest 7	EA	in Vorb.
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM*
Lands of Lore	DV	89,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	104,90DM*
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM*
Lemmings DP	DA	69,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM*
Lollypop	DV	69,90DM*
Lords of Midnight	??	in Vorb.
Lord of the Realms	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	69,90DM
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matth‰us II	??	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	39,90DM
Lucas Arts Collect. 2	DV	74,90DM
Mad Dog Mc Cree 2	EA	84,90DM
Mad News	DV	79,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DA	69,90DM
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mega Race	DV	69,90DM
Menzoberanzan	DV	79,90DM*
Might & Magic Triol.	DV	84,90DM
-Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	EA	89,90DM
Navy Fighters	DA	89,90DM*
NHL Hockey ¥95	DV	79,90DM
Noctropolis	DA	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	79,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	EA	in Vorb.
Panzer General	DV	in Vorb.
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phantasmagoria	EA	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Prince Symbol	EA	84,90DM
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Quantum Gate	EA	99,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	84,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM*
Rebel Assault	DV	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Saga of Aces	DV	84,90DM*
Sam & Max	DV	89,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	89,90DM
Sherlock Holmes	DA	89,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	89,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Spellcasting Party P.	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Star Control 1&2	DA	44,90DM
Star Crusader	DV	84,90DM
-New Missions	DV	34,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	84,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	in Vorb.
Stonekeep	??	in Vorb.
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Superkarts	DA	99,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	84,90DM*
Terminator Rampage	EA	69,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Hidden Below	DA	69,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	79,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Turrican 2	DV	64,90DM*
UFO	DA	89,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM*
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM*
Under a killing Moon	DV	99,90DM
Universe	DA	69,90DM
US Navy Fighters	EA	89,90DM
US Navy Fighters	DA	89,90DM*
Voyeur	??	in Vorb.
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
Wing Commander Del.	DA	79,90DM*
Wing Comm. III	EA	99,90DM*
Wing Comm. III Sp. E.	EA	119,90DM*
Wing Comm. III	DV	99,90DM*
Wings of Glory	DV	84,90DM*
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Golf	DV	79,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DV	69,90DM*
Zeppelin	DV	84,90DM*

CD-ROM-Laufwerk

Artikel	Preis
Mitsumi FX 001 Double	259,90DM
Mitsumi FX 300 Triple	399,90DM

GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	59,90DM
Analog Pro	69,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM
Phoenix	249,90DM

JOYSTICKS CH

Artikel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach III	64,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM

SOUNDBLASTER

Artikel	Preis
2.0 Deluxe	114,90DM
Pro Value	159,90DM
16 Value Edition	214,90DM
16 Multi CD ASP	349,90DM
16 SCSI-2	364,90DM
16 SCSI-2 ASP	424,90DM
Wave Blaster	319,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel	Version	Preis
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alien 3	DA	49,90DM
Alienbreed Sp. Ed	DA	29,90DM
Alienbreed 2	DA	29,90DM
Alienbreed 3	DA	39,90DM
Ambermoon	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Apocalypse	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Assassin Sp. Edition	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Rac.	DA	49,90DM*
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Battle Team	DV	49,90DM
Battle Isle 93	DV	49,90DM
Bazooka Sue	DV	79,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	39,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Body Blows Galactic	DA	49,90DM
BumpYnYBurn	DA	54,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Campaign 2	DA	74,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Das schwarze Auge	DV	79,90DM*
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Death or Glory	DV	84,90DM*
Der Clou	DV	69,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM*
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dune 2	DV	59,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Eishockey Manager	DV	74,90DM
Elfmania	DA	49,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM*
Flashback	DV	64,90DM
Flight of the Amaz. Q.	DV	74,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DA	64,90DM
Hired Guns	DA	64,90DM
History Line 14/18	DV	49,90DM
Hot Numb. Pent. Del.	DA	59,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
Jurassic Park	DA	69,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3	DV	49,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Lemmings 2	DA	39,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lionheart	DA	59,90DM
Lollypop	DV	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lord of the Realms	DV	64,90DM
Lost Vikings	DA	54,90DM
Lothar Matth‰us	DV	64,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	in Vorb.
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	59,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DA	39,90DM
Monkey Island 2	DA	49,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM*
Otto Rehagel Soccer	DV	69,90DM*
Overlord	DA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DA	59,90DM
Perihelion	DA	49,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Premier Manager 3	??	in Vorb.
Quarter Pole	DA	64,90DM*
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Reunion	DV	in Vorb.
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rorkes Drift	??	in Vorb.
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Seek & Destroy	DA	39,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DA	39,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Sierra Soccer	DA	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM*
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Simearks	DA	49,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DA	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	79,90DM*
S.U.B.	DV	59,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	Da	59,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Lost Vikings	DA	64,90DM
The 7 th Sw. of M.	DA	64,90DM*
Theme Park	DV	54,90DM*
Top Gear 2	DA	in Vorb.
Tornado	DA	69,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM*
Traps'n'Treasures	DA	64,90DM
Turrican 3	DV	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Universe	DV	54,90DM
Uridium 2	DA	49,90DM
Vital Light	DA	49,90DM
Wing Commander 1	DA	64,90DM*
Winter Olympics	DA	64,90DM
World Cup USA '94	DA	54,90DM
World of Lemmings	DA	54,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zero	DA	64,90DM*
Zool	DA	19,90DM
Zool 2	DA	49,90DM
Zonked	DA	44,90DM*

JOYSTICKS GRAVIS AM

Artikel	Preis
Switch	59,90DM
Gamepad	39,90DM

AMIGA 1200/4000

Titel	Version	Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	54,90DM*
Alienbreed 2	DA	39,90DM
Anstoss	DV	59,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Banshee	DA	49,90DM
Body Blows	DA	34,90DM
Body Blows Galactic	DA	59,90DM
Brian the Lion	DA	49,90DM
BumpYnYBurn	DA	54,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	59,90DM
Christoph Kolumbus	DV	49,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Elfmania	DA	49,90DM*
Fields of Glory	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DA	64,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
James Pond Comp.	DA	in Vorb.
Jungle Strike	DA	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Lemmings III	DA	54,90DM
Lion King	DA	54,90DM*
Litil Divil	EA	54,90DM
Magic of Endoria	DV	64,90DM*
Morph	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	69,90DM*
Overlord	EA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Reunion	DV	in Vorb.
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Second Samurai	DA	64,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	in Vorb.
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM*
Super Stardust	DA	54,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	??	in Vorb.
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Titel	Version	Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
ATR All Terrain Rac.	DA	49,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
BumpYnYBurn	DA	54,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Donk	DA	59,90DM
Dragonstone	DA	64,90DM*
Dreamweb	DV	69,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DA	54,90DM*
Fields of Glory	DV	64,90DM
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Golden Collection	??	in Vorb.
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Impossible Mission	DA	64,90DM
James Pond Comp.	DA	in Vorb.
Jungle Strike	DA	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM*
Kick off 3	DV	in Vorb.
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	??	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Manch. United PLC	DA	64,90DM*
Mega Race	DA	in Vorb.
Oldtimer	DV	74,90DM*
Out to Lunch	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Project X+F 17	DA	49,90DM
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Sens. Soccer Int.	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	in Vorb.
Soccer Kid	DA	64,90DM*
Speedball 2	??	in Vorb.
Subwar 2050	DV	64,90DM*
Superfrog	DA	34,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM*
TFX	DV	69,90DM*
The Chaos Engine	DA	59,90DM
The Lost Vikings	EA	59,90DM
Theme Park	DV	in Vorb.
Top Gear 2	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	54,90DM*
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Universe	DV	54,90DM
Uridium 2	??	in Vorb.
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

SOFTSALE
SOFTSALE
SOFTSALE

NEU!

HAMBURG

Großer Burstah 50-52
gegenüber U-BHf
Rödingsmarkt

SOFTSALE
SOFTSALE
SOFTSALE

NEWS

Rekord im Verschieben

Virgin tut sich gerade schwer mit den Veröffentlichungsterminen. So ziemlich jedes Game kommt verzögert auf den Markt. Diesjähriger Rekord: **11th Hour**. Der *7th-Guest*-Nachfolger sollte eigentlich im April '94 auf den Markt kommen. Nach diversen Verzögerungen spricht man jetzt offiziell von März '95. 11 Monate Verspätung sind ein dicker Brocken. Der Spiele-Boß bei Virgin, Tim Chaney, ließ sich trotzdem hören: "Wenn '11th Hour' auf den Markt kommt, werden Spiele wie 'Under a Killing Moon' keine Chancen mehr haben." Wir sagen: Abwarten!

248 Zahlen

– Während wir noch warten müssen, stehen in Japan die Preise für die neuen Wunderkonsolen schon fest. Das Sega-Flaggschiff **Saturn** wird zwischen 42.800 und 47.800 Yen gehandelt werden, das entspricht 690 bis 770 DM. Die **Sony-Play-Station** steht mit 29.800 bis 42.800 Yen im Kurs (480 bis 690 Mark). Das **3DO** ist erhältlich und soll für 40.000 Yen (642 DM) über die Ladentische gehen.

– Wenn Ihr glaubt, mit 16 MB RAM auf Eurem PC wärt Ihr gut bedient, dann checkt mal die Zahlen für die **Silicon Graphics Challenge XL**-Maschine: **16 Gigabyte RAM** sind möglich. Die Festplattenkapazität kann auf **3 Terabyte** ausgebaut werden. Ist das nichts?

– So schnell wird der **Amiga** nicht totzukriegen sein. Immerhin sollen noch **6 Millionen** von den Teilen weltweit laufen.

– Und zum Schluß noch mal 'ne Meldung in eigener Sache: Unsere Schwesterzeitschrift Inside MULTIMEDIA sprengte mit der Ausgabe 12/94 die Marke von 1 Million verkauften Exemplaren – und brauchte dafür insgesamt kaum mehr als ein Jahr! Ein Statement von Inside-Chefredakteur und Ex-ASMler Ottfried Schmidt wird wohl erst in zwei Wochen möglich sein, wenn das glückliche Lächeln operativ aus seinem Gesicht entfernt worden ist. Von uns gibt's ein: Suuuper!

Kinderschreck ade

Damit Ihr auch keine Spiele mehr zockt, die schädlich für Euch sein könnten, habt Ihr hier einen Überblick über die Empfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) für aktuelle Spieletitel:

- Lollypop (ohne Beschränkung)
- Aces of the Deep (noch nicht geklärt)
- Kings Quest VII (ohne Beschränkung)
- Lords of the Realm (ohne Beschränkung)
- Wings of Glory (ab 12 Jahren)
- Wing Commander 3 (ab 12 Jahren)
- Cyber War (ab 12 Jahren)
- Subwar 2050 (ab 12 Jahren)
- The Lawnmower Man (ab 12 Jahren)
- Ishar III (ab 12 Jahren)
- 10 Great Games (ohne Beschränkung)

Lemmings go TV

Die ach so lieben **Lemmings** von Sony/Psygnosis wurden jetzt vom Fernsehgiganten CBS gekauft. Im Herbst nächsten Jahres soll zumindest in England eine **Cartoon-Serie ins TV** kommen.

Elite-Nachschub

In den nächsten Tagen schickt Gametek den Nachfolger von Frontier Elite II ins Rennen. Frontier: First Encounters soll komplett neu geschrieben worden sein und den PC als echte 32-Bit-Maschine nutzen. Natürlich soll alles 1000mal besser als beim Vorgänger werden. Wir haben für Euch die ersten Screenshots. Sollte etwas mehr kommen, erfahrt Ihr es als erste.

Aces of the Deep jetzt in deutsch

Gute Nachricht für alle, die sich nicht gern mit englischen Handbüchern und englischen Bildschirm-Texten rumschlagen.

Die Hammer-U-Boot-Simulation **Aces of the Deep** von **Sierra** steht jetzt komplett in deutsch zur Verfügung. Also Leute, schaut mal, welche Version Ihr Euch zulegt.

CD-i unter 1000 DM

Vobis ist jetzt in den **CD-i**-Markt eingestiegen. Die konsequenteste unter den Multimedia-Konsolen ist jetzt bei Vobis für **knapp 1000 Mark** zu haben. Mit im Paket ist eine Video-Cartridge, mit der das CD-i zum Laserplayer für Spielfilme wird. – Wußten wir doch, daß die Preise für die Geräte irgendwann in den Keller rutschen! Dies war erst der erste Streich.

Kings Quest Master-Pack

Noch 'ne News von **Sierra**: Die King's-Quest-Trilogie zieht sich jetzt schon über ein paar Jahre durch die PC-Szene. Jetzt bringt Sierra eine Compilation auf CD heraus. Für 130 Märker könnt Ihr Euch die ersten fünf Teile schießen. Die Anleitung ist in deutsch.

TELEGRAMM AUS U.S.A.

Mann, der Markus, der hat's gut: Star-Trek-Generations und -Voyager, Wintersport, neue Computerspiele und Infos. Jetzt also wieder: Neues aus Übersee!

+++ **Shareware Game Heaven.** Bereitet Euch auf einen Ansturm neuer Sharewarespiele vor. Games, die mit dem gerade von *Maxis* veröffentlichten *Click and Play Game Maker* entwickelt wurden, bevölkern in USA die E-Mail-Boxen und Online-Dienste. Mit "Click and Play" ist es auch ohne Programmierkenntnisse möglich, Spielprogramme aller Art zu entwickeln. Hauptsächlich eignet sich das Produkt jedoch für Games der Kategorie "Schieß und Hüpf". Um Click-and-Play-Games zu spielen, ist es nicht erforderlich, das eigentliche Entwicklungsprogramm zu besitzen. +++ **Eat Space Dust, Palpatine!** *LucasArts* hat mit *Defenders of the Empire* die erste Mission-Diskette für das Hitspiel *Tie Fighter* angekündigt. Admiral Zaarin, ehemaliger Obermacker der imperialen Entwicklungsabteilung, ist abtrünnig geworden und hat eine ganze Legion Tie Fighter mitgehen lassen. Um Emperor Palpatine zu stürzen, muß er Kontrolle über alle Tie-Fighter-Fabriken erlangen. Das Zusatzprodukt bietet drei riesige Schlachten-Szenarios, die sich aus jeweils 18 Missionen zusammensetzen. +++ **Spielverderber.** Die stille Hoffnung, daß die CD-ROM-Revolution der Software-Piraterie ein Ende bereiten würde, scheint ein Luftschloß gewesen zu sein. *Sony* kündigte an, daß man den Preis für beschreibbare CD-ROM-Laufwerke auf 1500 Dollar senken werde. Das ist zwar momentan noch außerhalb der finanziellen Reichweite normaler Gamer, doch zeichnet sich hier ganz klar ein Trend ab. Ihr könnt damit rechnen, daß andere Hersteller diesem Beispiel folgen werden und solche Laufwerke sehr bald für unter 1000 Dollar erhältlich sein werden. +++ **Hasta La Vista, Baby.** Nachdem *Street Fighter* mit Jean-Claude van Damme überraschenderweise die amerikanischen Kinokassen zum Klingeln brachte, kursieren die tollsten Gerüchte über das cinematische Schicksal von *DOOM*. *Universal Pictures* erwarb, wie bereits berichtet, die Filmrechte an id-Softwares Superhit. Insider glauben zu wissen, daß die Hauptrolle (Achtung: Gerücht-Alarmstufe Rot!) von einem hünenhaften Österreicher übernommen werden soll, der darüber hinaus schon Erfahrung mit Sci-fi-Filmen hat, die sich auf dem Planeten Mars abspielen. Jawohl, Folks – es handelt sich um keinen geringeren als... Hans Moser!? +++ **War nicht so gemeint.** Nachdem sich *Sega* und *Atari* jahrelang gegenseitig durch alle amerikanischen Gerichte hetzten, hat man sich jetzt allem Anschein nach wieder ganz, ganz lieb. Die beiden Firmen legten ihre Dispute beiseite und einigten sich gleich in mehreren Bereichen. Erstens kriegt Atari von Sega einen geradezu obszönen Betrag (insgesamt 90 Millionen Dollar, um genau zu sein). Zweitens kriegt Sega das Nutzungsrecht an mehr als 70 Atari-Patenten. Drittens werden durch diesen Deal in Zukunft sogenannte Crossover-Games erscheinen, also die gleichen Titel sowohl für Sega- als auch Atari-Systeme. +++ **Big Three.** Mit *David Geffen, Jeffrey Katzenberg* und *Steven Spielberg* versuchen drei der mächtigsten Medienmogule der Welt den Einstieg in die interaktive Unterhaltungsszene. Das Gesamtvermögen der drei Tycoons entspricht ungefähr dem Bruttosozialprodukt von Gesamtafrika, daher ist einiges zu erwarten. Das denkt sich auch der quengelige Multimilliardär *Bill Gates* (Microsoft), der in diesem Bunde gerne der vierte wäre. Ob die Bitte gewährt wird, bleibt abzuwarten. Der Kerl könnte ja zur Abwechslung seine Finger mal draußen halten. +++ **Book-to-Game-Deal.** Liebhaber von Science-fiction- und Fantasy-Büchern dürfen sich auf ein Wiedersehen mit ihren Helden in Computerspielen freuen. *Legend Entertainments* neuer Partner *Del Rey Books* stellt die Rechte für seine gesamten Buchserien zur Spielkonvertierung zur Verfügung. Del Rey Books veröffentlicht unter anderem Autoren wie *Piers Anthony* (Legends of Xanth), *Frederik Pohl* (Homeworld) sowie *Margaret Weis* und *Tracy Hickman* (The Death Gate Cycle). Das erste Death-Gate-Spiel erschien hier im November, weitere werden folgen. +++ **Spruch des Monats:** "Der letzte Kilometer auf dem *Information-Superhighway* ist immer noch ein Feldweg!" (Unbekannter Internet-User) +++ **Jetzt ist es aber genug.** Im Fernsehen läuft gleich eine Star-Trek-Voyager-Preview (Ätsch!), und nachweihnachtliche Düfte ziehen durchs Haus. Wenn Ihr mehr Informationen über Star Trek, das Leben, das Universum und den ganzen Rest wollt, E-Mail an 73233,742 (Compuserve) oder 73233,742@COMPUSERVE.COM (InterNet).

Bis bald, Euer Markus

▲ *Death Gate von Legend steht kurz vor der Vollendung*

▲ *Defenders of the Empire, die erste Missiondisk für Tie Fighter*

▲ *Sharewarespiele, mit dem "Click-and Play-Game-Maker" entwickelt, übervölkern E-Mailboxen und Online-Dienste in den USA*

HIGH-LIGHT DES MONATS

KUGEL-KULT

Am 'Brunnen vor dem Tore' füllt der durstige Reitersmann sein Wasserfläschchen auf. Wer allerdings neugierig durch das Tor hindurchtritt, kann eine ganze Menge Ärger bekommen, denn Grabesstille ist nicht immer ein Zeichen von beschaulicher Ruhe. Was ein irrender Reiter (oder ein reitender Irrer?) dabei im Extremfall alles erleben kann, das illustriert Psygnosis' neuester Action-Adventure-Knaller ECSTATICA auf besonders plastische Weise.

▲ *Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?*

▲ *Das Hexentagebuch bringt Licht ins Dunkel*

▲ *Wenn sie um die Ecke schauen, mußt Du sie aufs Auge hauen*

Früher war das mit dem Reisen so eine Sache. Während dem Fahrensmann in der heutigen Zeit alle 50 km eine Raststätte mit angeschlossenem McWhopp auflauert, war die Proviantversorgung im Mittelalter noch nicht flächendeckend arrangiert. Zugegeben: Ein Besuch auf einem Raststättenklo (Yuk!) kann auch heute ein Abenteuer sein, aber was der Held des Spiels **Ecstatica** erleben muß, als er seine Wasservorräte auffrischen will, ist mehr als haarsträubend.

ECSTATICA

PC-CD-ROM, 129,95 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Der Spieler (oder wahlweise die Spielerin) kommt nämlich in die Notlage, daß während einer Reise die Getränkevorräte zur Neige gehen. Also ist ein kurzer Zwischenstopp im nahegelegenen Dörfchen angesagt. Hier geht es seltsam ruhig zu. Kein einziger Dorfbewohner ist zu sehen, die Straßen und Plätze sind menschenleer, und irgendwie macht alles den Eindruck, als hätten die Bewohner das Dörfchen ziemlich plötzlich und völlig überhastet verlassen.

Vielleicht sollte der Reisende seinen Durst doch noch eine Weile ertragen und lieber weiterreiten. Doch ehe er sich zu einem solchen Schritt entschließen kann, ist es bereits zu spät. Die Hängebrücke, über die allein man das Dorf betreten kann, bricht beim Fluchtversuch zusammen, und der Held kann sich gerade noch mit einem Klimmzug retten.

Es hilft nichts: Ohne daß man den geheimnisvollen Begebenheiten im Dorf auf den Grund geht, kommt man nicht wieder von dort weg. Also gut, immer noch durstig aber wild entschlossen, nimmt sich der Spieler der Sache an.

Klon oder nicht?

Ecstatica ist ein dreidimensionales Horroradventure, das Fans des Genres sofort an die Infogrames-Renner *Alone in the Dark 1* und *2* erinnern wird. Ähnlich wie bei diesen Klassikern bewegt man sich durch eine volltexturierte 3D-Vektor-Welt, die aus verschiedenen Kameraperspektiven dargestellt wird. Während die Hersteller bei 'Alone in the Dark' noch Polygone zur Darstellung der Objekte verwendeten (das gab allen Objekten ein merkwürdig kantiges Aussehen), ist

man bei Ecstatica schon einen Schritt weiter. Alle Objekte werden nämlich aus Ellipsoiden zusammengesetzt, was Spielfiguren ein organisches Aussehen verleiht, Monster realistischer macht und alles in allem eine um Klassen bessere Optik bietet – schon die Screenshots sprechen in diesem Punkt für sich.

Dummerweise sind auch ein paar der typischen Probleme von Programmen wie 'Alone in the Dark' übernommen worden. So kann es z.B. durchaus vorkommen, daß man während einer Monsterprügelei in eine Kameraperspektive gelangt, in der man nur noch zusehen kann, wie die Spielfigur fertiggemacht wird; wegen momentaner Orientierungslosigkeit kann man sich nämlich kaum wehren. Auch das genaue Abschätzen des Schlagwinkels oder das Aufnehmen von Gegenständen erfordern häufig zwei bis drei Anläufe, bevor die Figur richtig zum jeweiligen Zielobjekt steht. So was kann speziell bei Kämpfen ziemlich nervig sein. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber an die beschriebenen Eigenheiten; außerdem kann man reichlich zwischenspeichern. Angesichts der opulenten Grafik und aller übrigen Qualitäten des Games nimmt man die Eingewöhnungsphase auch gern in Kauf.

Während die Szenarien von 'Alone in the Dark' ziemlich nahe an die Cthulhu-Stories von H.P. Lovecraft angelehnt waren und es im allgemeinen bierernst zuging, rückt bei Ecstatica ein ziemlich derber Humor in den Vordergrund. Die Blood-and-Violence-Szenen im Spiel sind aber nichts für zartbesaitete Gemüter, und die putzige Knubbelgrafik sollte nicht darüber hinwegtäuschen, daß Ecstatica auf jeden Fall nicht in Kinderhände gehört.

▲ *'Lean Cuisine' am Monster-Mittagstisch*

Zurück zur Geschichte. Der Held steht also in dem menschenleeren Dorf und überlegt gerade, was er als nächstes machen soll, als es links von ihm im Gras raschelt. Verursacher des alarmierenden Geräuschs sind drei Zwerge mit riesigen Morgensternen, die den Spieler umgehend angreifen. Am besten erwehrt man sich der Gegner mit bloßen Fäusten, denn unkontrolliertes Wegrennen kann in diesem merkwürdigen Dorf nur noch größeren Ärger bringen. Glücklicherweise haben die Zwerge nicht die Qualität des Werwolfs oder der Riesenspinnen, denen man als nächstes begegnen wird, aber sie geben schon mal einen kleinen Eindruck von dem, was den Spieler im Dorf erwartet.

▲ *Der mit dem Wolf tanzt*

▲ *Der Pfarrer hängt in der Kirche rum*

Wie bereits angedeutet, erfordert der Schwierigkeitsgrad der folgenden Kämpfe eine etwas handfestere Waffe, und die gilt es als nächstes zu finden. Das Dorf ist zwar nicht sehr groß, es bietet jedoch mehr Gefahren als New York und Los Angeles zusammen. Hinter jeder Ecke lauert irgendein Monster und versucht, den Helden fertigzumachen.

Allmählich kommt der Held hinter das Geheimnis der Vorkommnisse, die zu der Dämonenplage geführt haben. Ein Fluch der Dorfzauberin hat das ganze Pack angelockt. Warum die Magierin so schrecklich sauer auf die Dorfbewohner war und wie man am besten vorgeht, um das Ungemach wieder loszuwerden, erfährt man von im Sterben liegenden Monsteropfern, aus Tagebüchern oder durch andere überall verstreute Hinweise.

Bis zur Fluch-Aufhebung hat der Held jedoch alle Hände voll zu tun. Neben diversen Monsterprügeleien gilt es auch noch, einige Rätsel zu lösen. Zum Beispiel müssen alle Zutaten eines Zaubertranks gefunden werden, mit dem sich der Spieler in ein Wiesel verwandeln und Geheimgänge erforschen kann, die für Menschen zu klein sind. (Kleiner Tip am Rande: In ein Wiesel verwandelt man sich besser erst, wenn man die anfangs erwähnten Zwerge besiegt hat. Während man nämlich als Mensch dem ersten Kampf nur ein müdes Hohnlächeln abgewinnen kann, gibt man als Wiesel besser Fersengeld!)

Die Kombinationsgabe des Spielers wird laufend gefordert. Wer noch nicht über die nötigen Kräfte verfügt, sollte keine schwere Eisenrüstung anziehen, sonst wird die Fortbewegung zur Qual. Auch das Reiten auf einem Hexenbesen sollte man besser erst mal üben, bevor man sich vorschnell auf einen Luftkampf einläßt. Außer als Held, Heldin oder Wiesel kann sich der Spieler sogar unfreiwillig in der Gestalt eines Froschs wiederfinden – eine klare Folge des Verstoßes gegen die 'Grundregeln für Abenteurer, §08.15': Nerv niemals einen Zauberer!

Traumhaft

Obwohl Ecstatica nicht auf einem brandneuen Spielprinzip basiert, setzt das Game Maßstäbe. Die Grafik muß man einfach gesehen haben. Texturen von Gewölben und Gebäuden, Figurenanimationen und die organische Darstellung der Landschaft gab es in dieser Form noch nicht. Der Sound schließlich ist wohltemperiert, nervt nicht mit Technogedudel und bringt die mittelalterliche Atmosphäre voll rüber.

Ecstatica hat alle Qualitäten eines Kultspiels. Sowohl von der technischen Ausführung als auch von der Story her sind Konkurrenten dünn gesät. Der comicartige Charakter des Spiels sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß man es hier mit einer Horrorstory zu tun hat, in der es von grausam verstümmelten Leichen und brutalen Szenen nur so wimmelt. Nur für Erwachsene!

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Realitätsnähe:	9

Animationswunder von Psygnosis mit einprogrammiertem Kultfaktor

Earthworm Jim

Kleider machen Würmer

Superman einmal ganz anders: Jim, der schickste Regenwurm des Universums, erobert mit Schmackes und einem Superanzug Mega Drive und SNES.

EARTHWORM JIM

Mega Drive, SNES, ca. 130 DM, Hersteller: **Virgin Interactive Entertainment**, Muster von: **Hersteller**.

Auch Regenwürmer haben Sinn für Mode. Als Jim einen tollen Raumanzug sieht, muß er ihn natürlich sofort anprobieren. Und bevor er sich's versieht, verwandelt er sich in einen absoluten Superwurm mit Ärmchen und Wumme. So weit – so gut! Was Jim allerdings nicht weiß, ist, daß der Anzug der bösen Ameisenkönigin geklaut wurde, und die will ihn selbstverständlich wiederhaben. Infolgedessen werden die talentiertesten Fiesviecher ausgesucht und auf Jim gehetzt, der gar nicht weiß, wie ihm geschieht.

ASM HIT

▲ Die Grafikvorlagen für Jim, den Wurm

▲ Vorsicht, hier geht's abwärts

Zum Glück hat der Anzug bei Jim eine Art Hyper-Evolution in Gang gesetzt, wodurch aus dem dreckfutternden Regenwurm ein echter Superheld wird, der sich postwendend auf die Spur der Königin setzt. Doch der Weg dorthin ist weit, und Jim muß mit seinem Raketenschlitten eine kosmische Müllkippe, einen Lavaplaneten, eine Wasserwelt, einen interstellaren Schleimsumpf und noch einiges mehr hinter sich bringen, um ans Ziel zu gelangen.

Groovy

Was man von einem Game mit einem Wurm als Helden erwarten kann? Eine ganze Menge, denn Earthworm Jim ist das mit Abstand beste und abgedrehteste Mega-Drive- bzw. SNES-Game, das mir seit Monaten unter das Joypad gekommen ist.

Abwechslung ist Trumpf: Fangen wir also auf der Müllwelt an. Hier hüpft Jim über riesige Halden alter, aber immer noch sehr elastischer Autoreifen, arbeitet sich ein Förderband hinauf und

▲ Nimm das ...
du kannst mich mal ...

hangelt über Scherbenfelder. Dabei leisten ihm jede Menge Mutantenkrähen Gesellschaft, in deren Augen Jim immer noch ein einfacher Wurm ist – und damit in die Kategorie Futter fällt. Jim wird von ihnen kurzerhand an einem Ende gepackt und kräftig durchgeschüttelt (Mann, ist mir schlecht, Mann!).

Die fliegenden Plagegeister bekommen durch eine Art Müllhunde Unterstützung, die eigentlich Kugeln mit Zähnen sind und versuchen, alles, was sich bewegt, zu beißen. Bei Jim beißen sie allerdings auf Granit (wenn Ihr ihn richtig steuert), denn seine Superwumme macht mit dem Viehzeug schnellen und radikalen Prozeß.

Rambo-Wurm

Nach dem stressigen Ausflug auf die Müllwelt, der durch eine Begegnung mit einem Schrottroboter und dem permanent Fische ausrülpsenden Schrottplatzbesitzer gekrönt wird, ist das Schlimmste noch lange nicht überstanden. Jetzt düst Jim per Raketenschlitten erst einmal rasant quer durch ein Asteroidenfeld, wo Ihr Kollisionen mit kosmischen Felsbrocken und der bösen Psy-Crow (wieder eine mutierte Krähe) tunlichst vermeiden solltet.

Nächste Station ist eine Höllenwelt voller Lavaseen und Feuergeysire, auf der 'Evil the Cat' seine Opfer mit Versicherungsvertretern und Aufzugsmusik foltert. Um hier durchzukommen, muß Jim seinen Wurmkopf wie eine Peitsche schwingen und sich über Haken an unzugängliche Stellen schwingen – einfach genial.

▲ Reichlich verworren hier – irgendwo wird der Ausgang schon sein

Weiter geht's in einer Wasserwelt. Da schlägt sich Jim mit Robotgorillas herum (die Burschen sind leider 100%ig kugelsicher), legt einen wilden Ritt auf einem Riesenhamster hin (selten so gelacht), und darf dann auch noch eine Gratisfahrt mit einer Taucherglocke absolvieren. Und als ob das nicht schon schwierig genug wäre, hängt Euch auch noch ein Zeitlimit im Nacken. Auch das folgende Level hält, was das Game bisher an ungewöhnlichen Ideen versprach, und statt in ein weiteres Jump'n'Run-Level werdet Ihr jetzt auf eine Runde Bungee Jumping über einem brodelnden Schleimsee eingeladen. Mit von der Partie ist natürlich auch wieder ein Agent der Königin, der ebenfalls auf- und niederhüpft und dabei versucht, Jim an die scharfkantigen Felswände zu schubsen. Und so geht das Game immer weiter, zehn total unterschiedliche Levels lang.

Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Puss-Filled, Malformed, Slug-for-a-Butt"

DATE 2-10-94

▲ Ideen des Grafikers

Details ohne Ende

Über feine Animationen in Computerspielen ist schon viel geschrieben worden, bei diesem Game geschieht's endlich mal zu Recht. Ob Jim als Muskelmann posiert, seinen Kopf als Peitsche gebraucht oder wie ein Lasso schwingt, ob er coole Spielereien mit seiner Knarre hinlegt oder in seinem Anzug explodiert – hier stimmt einfach alles. Man hat richtig das Gefühl, einen Zeichentrickfilm zu sehen, und das auf einer Cartridge, auf der, wie wir ja alle wissen, Speicherplatz Mangelware ist. Dazu kommen schräge Sounds, witzige Musiken und Levels, die bis obenhin vollgestopft sind mit Überraschungen. Auch was Level-Design und die Steuerung angeht, gibt es nichts zu motzen: Earthworm Jim ist an keiner Stelle unfair und mit dem Joypad bestens zu kontrollieren. Wenn Euch der Sinn also mal wieder nach einem echt scharfen Game mit total viel Spaß steht, dann legt Euch dieses Teil zu.

▲ Wo bin ich jetzt gelandet?

▲ Ist hier die Schweiz oder warum gibt's so viele Löcher

EINFACH WURMIG

Urteil: 11

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Humor:	11

Ein echter Konsolen-Knaller mit Extrapfiff

Normalerweise merkt man schon nach wenigen Spielminuten, ob ein Spiel zum Weitermachen reizt oder nicht. Um jedoch DAWN PATROL fair bewerten zu können, mußte ich andere Maßstäbe anlegen, denn Empires Flugsimulator ist eben nicht nur ein Flugsimulator.

Herrscher aller Lüfte

▲ *Nur Fliegen ist schöner*

Erlebte Geschichte ist nachvollziehbar. Das muß sich der Managing Director von Rowan Software, Rod Hyde, auch gesagt haben, als er mit den Vorbereitungen für die Entwicklung von **Dawn Patrol** begann. Im Laufe mehrerer Jahre sichtete er jede Menge Bücher, Film- und Fotomaterial über die Luftkämpfe aus dem Ersten Weltkrieg, sammelte alles, was an Informationen über die Zeit zu bekommen war, und machte aus dem Ganzen ein Produkt, das wirklich mehr als ein Spiel ist.

Im Kern bietet Dawn Patrol Flugi-Action, wie man sie von vielen ähnlichen Games kennt. Allerdings haben die Entwickler versucht, dem Ganzen einen besonderen Anstrich zu geben (siehe Interview mit Rod Hyde). So kann man z.B. bei der grafischen Darstellung zwischen dem VGA- und einem SVGA-Modus wählen. Die Ansichten der Flugzeuge sind dabei identisch, die Modelle entsprechen den Originalen – sogar was die Bordinstrumente angeht. Ein echter Unterschied zwischen den Modi wird deutlich, wenn man Bodenziele bekämpfen muß: In der Super-VGA-Darstellung ist die Landschaftsgestaltung einfach super und schafft Atmosphäre, die selbst im eng umkämpften Flugi-Markt ihresgleichen sucht.

Leider geht das Ganze zu Lasten der Spielbarkeit in den Luftkampfsequenzen. Nur jeweils zwei Frames lang hat man im hochauflösenden Modus Zeit, um den Gegner ins Visier zu nehmen und abzuschießen – schon ist er vorbeigeflitzt und hängt kurz darauf hinter der eigenen Maschine. Bevor man dank der lahmen Steuerung die Mühle umgedreht und den Gegner gefunden hat, kassiert man schon einen Treffer, und der Widersacher ist schon wieder woanders.

Schade: Wenn die eigene Maschine als Gegnerflugi auftaucht, ist sie um ein Vielfaches flotter. Es tröstet auch nicht, daß andere Flugsimulatoren ähnliche Schwierigkeiten machen. Mein Tip: Wenn Ihr im SVGA-Modus spielt und es tauchen Gegner auf, schaltet einfach Verwundbarkeit und Waffen aus, den Autopiloten ein und genießt die Luftkampfsequenzen als eindrucksvolle Demonstration einer interessanten Fliegerei-Epoche. Wollt Ihr dagegen ungetrübte Action, dann schaltet in den VGA-Modus zurück, in dem das Ballern problemlos klappt.

▲ *Einer ist immer der Loser*

Bilder aus alter Zeit ▶

Dawn Patrol bietet jedoch einiges, was das Produkt trotz der lahmen Steuerung im HiRes-Modus ansehenswert macht. Zum Beispiel ist man ohne aufwendiges "Knöpfchen hier", "Hebel da" und "Schub dort" mitten im Einsatz. Die leicht verständliche Anleitung erlaubt sogar Genreneulingen, sofort im Pilotensitz Platz zu nehmen und loszufliegen.

DAWN PATROL

PC, 129,95 DM, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Rowan/ Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Und als Geschichtsstunde über die Fliegerei im Ersten Weltkrieg läßt Dawn Patrol kaum Wünsche offen. Dank eines wie ein Inhaltsverzeichnis gestalteten Point&Click-Menüs könnt Ihr die Flugzeuge, deren Piloten und die Einsätze auswählen, und – das Ganze ohne falschen Patriotismus, denn die Helden stammen nicht nur aus einem Land. Zu jeder "Seite" gibt es ein Foto oder gar eine kurze Demo – und jede Menge Text, der in einzelnen Passagen (Anzahl der Gegner, Einsatzort, verwendetes Flugzeug, usw.) ergänzt oder verändert werden kann. So entscheidet Ihr selbst, ob in dieser Hinsicht die Realitätsnähe im Vordergrund stehen soll oder ob Ihr die liebevoll zusammengetragenen historischen Daten zugunsten der Spielbarkeit ein wenig frisiert.

Beeindruckend ist schließlich auch die Gesamtausstattung. Jeder Verpackung liegt z.B. ein (englischsprachiges) Buch von David Baker bei, das Leben und "Werk" des legendären Roten Barons, Manfred Freiherr von Richthofen, ausführlich beschreibt. Insgesamt wird damit im Spiel und drumherum soviel historisches Detail beleuchtet, daß man wirklich nicht nur den Action-Flugi bewerten kann.

Das immer häufiger gehörte Argument, Action-Flugis seien ja weniger blutrünstige Ballerspiele als vielmehr "erlebter Geschichtsunterricht", läßt sich in diesem Falle ohne weiteres nachvollziehen. Und das ist mir eine gute Note wert!

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	7
Ablauf:	9
Aufmachung:	11
Steuerung:	5

Im Luftkampf pfui, ansonsten hui!

The First Air War — Final Victory

April 1918 was a turning point. The German push on the ground was attempted to bring the war to a conclusion before the entry of the Americans. Although, initially successful, the initiative was thwarted. The death of the 'invincible' Baron Richthofen at the end of the month was a further blow to the German morale.

New German aircraft were introduced between April and the Armistice in November, but the end was inevitable. This was a period of attrition and a battle for survival.

THE MISSION

Von Richthofen in his Scarlet Fokker Triplane is in the midst of a dogfight. He notices a Camel leave the area alon[e] ... follow.

◀ Ob diese Art von "Geschichtsbuch" auch Unterrichts-Muffel aufrüttelt

The First Aces — A Real Sport

Ball was quick to recognise and pay tribute to a worthy opponent. On one occasion he met his match in an unknown pilot alone in the sky. The two fought furiously trying all the manoeuvres and tricks they knew. Each pilot kept a cool head and neither broke away; indeed to do so would have been fatal. Their skills were evenly matched and before long they were both out of ammo.

At this stage in a battle Ball had been known to ram his opponent. But not this time. The two pilots flew side by side, laughed,

THE MISSION

Ball is flying a Nieuport Scout behind the enemy lines. He spots a lone Eindekker above and behind him. He attacks and soon finds that he has met his match.

Page 15

Für die deutsche Version werden die Texte übersetzt ▶

Rod Hyde über Dawn Patrol

Das folgende Interview führte Rod Hyde, der Managing Director der Dawn-Patrol-Entwicklergruppe Rowan, mit sich selbst. Er beantwortet Fragen, die sich Käufer des Produkts vielleicht stellen werden.

▲ Rod Hyde (Managing Director bei Rowan) und Marisa Pauwels (Marketing und PR-Manager bei Empire)

Dawn Patrol zeichnet sich durch seine historische Korrektheit aus. Warum eigentlich?

Nun, die Mehrzahl der Spieler will das so haben. Unabhängig davon ist erlebte Geschichte oft ein Garant für ein gutes Spiel. Um diese Korrektheit zu erreichen, mußte ich zahlreiche Bücher zu diesem Thema lesen, diverse Filme und einige Dokumentarberichte über die Geschehnisse im Ersten Weltkrieg anschauen. Im Spiel selbst verwendeten wir über 30 Fotos aus der Smithsonian-Bibliothek in Washington. Da ranzukommen, war simpel: Wir kauften das Laser-Disk-Set der Bibliothek, in dem etwa eine Million Fotos zu bewundern sind.

Warum habt Ihr ausgerechnet eine Simulation über den Ersten Weltkrieg produziert?

Es gibt verschiedene Gründe, warum wir uns der "Vor-Jet-Flugzeug-Zeit" widmen. Zunächst einmal sind die Flugzeuge langsamer, folglich dauert der Luftkampf entsprechend länger. Wir bekommen somit auch mehrere Flugzeuge auf einmal zu sehen, wodurch die Kampfhandlung interessanter wird.

Zum zweiten gibt es keine Bomben an Bord. Der Luftkampf in einem modernen Jet beschränkt sich oft auf das Drücken eines Knopfs, sobald ein Licht aufleuchtet. Dieses Reaktionsspielchen ist zwar anfangs ganz reizvoll, wird aber sehr bald langweilig. Andererseits ist nicht jeder Kampf mit Gewehren dem anderen gleich. Man muß sehr nah an den Gegner ran, fliegerische Fähigkeiten haben und vorausschauend handeln.

Welche neuen Techniken wurden bei Dawn Patrol eingeführt?

Dawn Patrol ist nach Overlord das zweite Spiel, das unser neues Simulationssystem verwendet. Wie bei Overlord haben wir auch bei Dawn Patrol Wert auf SVGA-Grafik gelegt, was sich besonders bei der Landschaftsdarstellung und natürlich den Flugzeugen bemerkbar macht.

Oft ist es ja so, daß man den Gegner aus den Augen verliert, sobald man eine bestimmte Entfernung zu ihm hat, weil es nur einen einzigen Blickwinkel aus dem Cockpit heraus gibt. Bei Dawn Patrol kann man zwischen mehreren Blickwinkeln wählen – auch außerhalb des Flugzeugs. Das ist etwa so, als würde der Pilot den Kopf wenden, um sein Ziel auszumachen.

In vielen Flugsimulationen besteht der einzige Weg, den Gegner anzugreifen, darin, direkt auf das Ziel zuzusteuern. Das ist nicht korrekt! Besser ist es, den Gegner regelrecht einzukreisen, einen 135-Grad-Kreis zu beschreiben und dann im 45-Grad-Winkel anzugreifen. Das ist dank der Target-Lock-Ansicht möglich und führt zu einem erfolgreichen Luftkampf.

Professorchens Rückkehr

SUPER STARDUST

Amiga 1200/4000, 69,95 DM, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es war genau vor einem Jahr, als ich eine Art Déjà-vu hatte. Da kam nämlich ein Spiel namens Stardust auf den Tisch, das genauso aussah wie unendlich viele andere vor ihm. Trotzdem machte es denselben Spaß wie seine Vorbilder. Und jetzt gibt's davon noch eine Super-Version.

Stardust, die Story der Aktivitäten des bösen Professor Schaumund, endete damit, daß man den Störenfried aus der Galaxis fegte – sofern man das Spiel durchspielte. In **Super Stardust**, das ebenfalls von Team 17 kommt, geht der Tanz wieder von vorne los. Der Professor greift mit seinen miesen Mitstreitern erneut die Galaxis an, diesmal mit noch mehr Power.

Auf den ersten Blick sieht Super Stardust nicht anders aus als der Vorgänger. Und der sah dem Oldie *Asteroids* verdammt ähnlich! Das neue Game allerdings bietet wesentlich verbesserte Grafik und Sound. Die Animation der Asteroiden und der Explosionen, wenn man auf sie feuert, sind nämlich klasse gezeichnet.

Man fliegt den Flieger wie in der guten alten Zeit mittels Joystick durch das jeweilige Asteroidenfeld und feuert auf alles, was da kommt. Beim Explodieren geben Asteroiden und Gegner gelegentlich Gimmicks von sich, die man einsammeln muß. Weil das eigene Raumschiff den Trägheitsgesetzen unterliegt, artet das in einer tierischen Kurverei aus. Die Gegner sind noch tückischer und zahlreicher als beim ersten Mal. Auf diese Weise muß man sich durch jeweils sechs Unterlevels hangeln, bis man in den nächsten Hauptlevel gelangt. Und vorher kommt das grafische Schmankerl: Da fliegt man nämlich durch einen Tunnel und muß die entgegenkommenden Gegner erledigen. Das sieht auf den AGA-Maschinen nicht nur toll aus, es zeigt auch, daß bei Action-Spielen der Amiga immer noch überlegen ist – selbst auf die Gefahr hin, daß mich fünf Kollegen schräg anschauen.

▲ *Und jetzt wird's gemütlich...*

▲ *Achtung: Klotz von rechts!*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	9

Amiga ist out? Nee, bestimmt nicht mit Super Stardust!

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Wial
Versand Service GmbH

PC/IBM

Titel	Preis
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95 3,5"	**85,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	**39,90**
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DEUTSCH	89,90
HORDE DT. HANDB. 3,5"	69,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DEUTSCH	69,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5" *	79,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	59,90
LINKS PRO nur ab 386er VGA	89,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY BIG HORN	49,90
LION KING DT. ANL. 3,5"	69,90
LION KING SCREEN SAVER	**45,90**
LODE RUNNER KOMPL. DT.	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KPL. DT.	**79,90**
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTERS OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST KOMPLETT DEUTSCH	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PANZERGENERAL – SSI – 3,5" *	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	**65,90**
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	**65,90**
QUARANTINE KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**85,90**
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RETRIBUTION DT. ANLEITUNG 3,5"	**69,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT. 3,5"	65,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 WEIHNACHTSEDITION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	**69,90**
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT – VERS. 1.0	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	**69,90**
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	**39,90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	65,90
SUPER SOCCER STARS 3,5"	**65,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	85,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5"	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE K.D.	**39,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
ULTIMATE BOYS BLOW DT. ANLEITUNG 3,5"	**54,90**
UNIVERSE DT. ANL. 3,5"	79,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	**79,90**
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5"	75,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 3,5"	**39,90**

PC/IBM Sonderposten

Titel	Preis
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD	**34,90**
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 3,5"	24,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	**59,90**
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION 3,5"	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	**35,90**
EPIC DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K.D. 3,5"	**29,90**
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK – 3,5"	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	**35,90**
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
GATEWAY II – HOMEWORLD – 3,5"	29,90
GENESIA 3,5"	29,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	24,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INCA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90

PC/IBM Sonderposten

Titel	Preis
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMI CONNORS TENNIS GREAT COURTS 2 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	24,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25"	19,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	34,90
L'EMPEREUR KOMPL. DEUTSCH 5,25"	15,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25"	19,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 3,5"	24,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	49,90
MONKEY ISLANDS I 5,25"	12,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PUSH OVER DT. ANLEITUNG 5,25"	15,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	15,90
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	34,90
SPECIAL FORCES 3,5"	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
SUMMER CHALLENGE 3,5"	19,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5"	**55,90**
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 5,25"	12,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	**24,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	**29,90**
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	24,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5"	15,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5"	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**

Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	17,90
3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE	**749,00**
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH	199,00
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	65,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	54,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MITSUMI FX 300 TRIPLE-SPEED CD-ROM-LAUFWERK INTERN	**349,90**
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	249,90
PRO-PEDDALS/CH-PRODUCTS	**169,90**
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER PRO VALUE EDITION: DT. ANL.	159,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

Titel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BLOODNET DT. ANL. *	65,90
BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	85,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BUMP n BURN DT. ANLEITUNG	**59,90**
CANNONFODDER 2 DT. ANL.	59,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. *	65,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB. 1 MB *	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. *	45,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1 MB	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. *	54,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	**54,90**
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	55,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG *	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KPL. DT.	**79,90**
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MORTAL KOMBAT II DT. ANLEITUNG	**54,90**
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
OVERLORD A1200 *	65,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PGA EURO TOUR DT. ANL.	**54,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	**54,90**
POWERDRIVE DT. ANL.	**59,90**
ranTRAINER KOMPL. DT. *	**79,90**
REUNION KOMPL. DT.	**65,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	69,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1 MB	49,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. *	**69,90**
SHAQ FU DT. ANL.	**55,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB	54,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	59,90
TOP GEAR 2 DT. ANL.	**49,90**
TOWER ASSAULT DT. ANL.	39,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
UNIVERSE DT. ANL.	65,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
X IT DT. ANL.	**39,90**
ZEEWOLF DT. ANL.	**59,90**

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ABANDONED PLACES II	**29,90**
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	15,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	24,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	**49,90**
BATTLETECH	**19,90**
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	**9,90**
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	19,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE inkl. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD DT. ANL.	**54,90**
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 1 MB	29,90
CREATURES 1 MB	19,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
DESERT STRIKE	**29,90**
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	**49,90**
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	**35,90**
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1 MB	15,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1 MB	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEIT. 1 MB	35,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	15,90
GLOBDULE	15,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	34,90
HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS –	**29,90**
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	**49,90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
JIM POWER	**5,90**
K240 – UTOPIA II –	**29,90**
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LARRY 3 1 MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL.	24,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	15,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES	35,90
R-TYPE 2	15,90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL	19,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1 MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	15,90
SIERRA SOCCER DT. ANL.	**24,90**
SILENT SERVICE 2 1 MB	24,90
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	24,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	24,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE HULK DT. ANL.	**34,90**
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPREMACY	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	15,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 1 MB	24,90
TOTAL CARNAGE	15,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF	29,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WOLFPACK (U-BOOT-SIMULATION) 1 MB	24,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE	74,90

Amiga 1200

Titel	Preis
ALADDIN DT. ANL.	**69,90**
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BUBBLE & SQUEAK	59,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KD.	79,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**75,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HATTRICK – BUNDELIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANL.	**59,90**
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
LION KING DT. ANL. *	**69,90**
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURE DT. ANL.	**59,90**
PGA EURO TOUR DT. ANL.	**59,90**
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT.	79,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	**65,90**
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 4MB RAM	89,90
SUBWAR 2050	**75,90**
SUPER STARDUST	59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	69,90

Amiga CD 32

Titel	Preis
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
BENEATH STEEL SKY	**59,90**
BRIAN THE LION DT. ANL.	39,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG	55,90
CHUCK ROCK 2	**24,90**
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	69,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
JETSTRIKE	54,90
LITIL DIVIL	59,90
LOST VIKINGS	59,90
OLTIMER – ERLEBTE GESCHICHTE –	**79,90**
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59,90
RISE OF THE ROBOTS	85,90
ROBOCODE – JAMES POND –	29,90
SIMON THE SORCEROR	69,90
SUBWAR 2050	65,90
SUPERFROG DT. ANLEITUNG	29,90
SUPER STARDUST	**54,90**
TOP GEAR 2	**54,90**
TOWER ASSAULT DT. ANL.	**54,90**
TROLLS DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	59,90
ZOOL DT. ANL.	29,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – **Sonderposten nur solange Vorrat reicht!**
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Pizza für Jonas Wagner!?

Was Pizzaboten alles erleben können, hat uns schon die Werbung eines bekannten Spritkonzerns gezeigt. Noch toller ergeht's dem kleinen Marvin.

Der Job von Marvin besteht darin, den Leuten das Essen an die Tür zu bringen. Genauer gesagt, er ist so was wie "Essen auf Rädern", nur italienischer – und Räder gibt's lediglich zwei an seinem Fahrzeug. Wenn die Leute was bestellen, kommt Marvin als Pizzabote angeradelt, liefert frisch, fettig und heiß und kassiert die Kohle.

Eigentlich kein übler Job, wenn die Kunden nicht manchmal total neben sich stünden. Wie der verrückte Professor, der es tatsächlich schafft, sich und Marvin mittels einer Maschine in eine total verrückte Parallelwelt zu beamen. Leider wird Professorchen bald darauf gefangengenommen, der "Böse" hat zugeschlagen. Diese finstere Macht plant, sich die wirkliche Welt untertan zu machen. Doch dazu braucht der Finsterling den Professor, der ihm eine weitere seiner Maschinen konstruieren soll. Also muß Marvin die Pizzen beiseite legen und dem Professor helfen.

Sie haben wohl Tomaten auf den Bäumen?

▲ Marvin mit Piranha-Sidekick

Marvin's Marvellous Adventure entpuppt sich als kleines, feines Jump'n'Run-Spielchen. Bunt wie ein Disney-Comic, leicht zu steuern, witzig animiert, unterlegt mit Geheim- und Bonuslevels – das Ganze ist so richtig was zum Durchspielen. Marvin ist auch was für Kinder, selbst wenn wieder einige Jugendschutzmoralpriester um die armen Tomaten trauern sollten, die von der bösen, bösen Pixelfigur zertreten werden müssen. Marvin kämpft sich durch jede Menge Levels, und der Schwierigkeitsgrad nimmt langsam, aber stetig zu. Durch kleine Sprechblasen, auf die Marvin unterwegs hüpfen kann, wird jedesmal ein bißchen mehr von dem erklärt, was zu tun ist. Die von mir getestete A1200-Version läßt sich problemlos über den Installer auf HD einrichten, allerdings braucht Marvin jedes Byte aus dem 2-MB-Chip-RAM. Das heißt: Beim A1200 ohne zusätzliches RAM sollte die Workbench im LoRes-Modus mit vier Farben laufen – oder Ihr startet gleich aus der Shell heraus.

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

Amiga 1200/4000, 69,95 DM, geplant für: **CD32, Amiga**, Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 10 — GUT

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Für Plattform-Fans durchaus zu empfehlen

Flipper im Fenster

Windows ist als Umgebung für Spiele so geeignet wie meine Socken als Schaufensterdekoration bei Lagerfeld. Aber es gibt Ausnahmen.

Wenn es um Rasanz, Hektik und Action geht, dann ist die behäbige Windows-Umgebung allemal als Sandmännchen geeignet. Flipperspiele wie *Pinball Fantasies* und Microsofts Oberfläche? Nie und nimmer geht das zusammen! Oder doch? Mit dem Titel **Solid State Pinball – Crystal Caliburn** des Programmierer-Teams "Little Wing" kommt ausnahmsweise unter Windows richtig Freude auf. Der Flippertisch ist grafisch gut dargestellt; zwar gibt es nur eine einfache Draufsicht, durch geschickte Farbgebung entsteht aber wirklich der Eindruck eines echten Tisches. Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Jeder bekommt wie üblich drei Kugeln.

▲ Windows for Ballgroups

Abgeschossen wird mit der <Shift>-Taste, die Flipper werden mit den Tasten <Y> (links) und <-> (rechts) betätigt Extras, die man durch Treffen der Bumper, Schalter etc. bekommt, treiben die Punkte ganz schön hoch, allerdings ist das Treffen bestimmter Ziele nicht einfach.

Die Soundkulisse ist nicht übel. Die unvermeidliche Story lehnt sich an die Geschichte des magischen Schwerts "Excalibur" an, und dementsprechend klirrt, rumst und kracht es während des Spiels wie in einem Rittersaal. Und Merlin darf zwischendurch auch mal zaubern. Alles in allem ist 'Crystal Caliburn' genau das richtige für die "lila Pause" zwischen Winword und Quattro Pro.

CRYSTAL CALIBURN

PC (Windows 3.1), **69,95 DM**, Hersteller: **Starplay Productions**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	8
Sound:	10
Ablauf:	9
Dauerspaß:	9
Steuerung:	8

Windows-Action, endlich mal nicht im Schneckentempo

Affentheater

An die Banane, Männer, im Urwald ist die Hölle... – äh, der Gorilla los. Donkey Kong, Held eines der allerersten Telespiele schlechthin, ist wieder da!

DONKEY KONG COUNTRY

Super NES, ca. 160 DM, Hersteller: **Nintendo**, Japan, Muster von: **Nintendo Deutschland**.

ASM HIT

Frech wie Oskar, mit voller Power und im Super-Grafik-Gewand meldet sich der Urgroßvater aller Computerspielbösewichter wieder zurück: Donkey Kong! Zwischenzeitlich hat Nintendo den alten Schwerenöter in ein Resozialisierungsprogramm gesteckt, und aus dem Enkel des fässerwerfenden Fieslings wurde der Held des neusten SNES-Games aus Nippons Spieleschmieden. Um auch wirklich up-to-date zu sein, wurde übrigens die gesamte Spielgrafik auf Silicon-Graphics-Computern animiert und gerendert.

Spielerisch ist ganz schön was los im Urwald, und das Game macht echt eine Menge Spaß. 100 Levels warten auf Eure toll animierten affigen Helden. Die Suche nach den geklauten Bananen führt Euch durch gefährliche Urwälder, eisige Berge, dunkle Minen, Tropfsteinhöhlen und sogar unter Wasser (erstaunlich, wie lange so ein Affe die Luft anhalten kann!). Sogar das Wetter zeigt sich von den unterschiedlichsten Seiten. Der erwartete Super-Mario-Standard wird jedoch trotzdem nicht ganz erreicht, und einige ziemlich unfaire Stellen sind einfach nur ärgerlich. Verwöhnt werdet Ihr neben vielen Gags und butterweichem Scrolling mit toller Musik, drei Speicheroptionen und zusätzlichen 100 geheimen Bonusräumen. Unterm Strich ist **Donkey Kong Country** also ein feines Spiel, das lediglich an einigen Stellen leichte Durchhänger hat. Und was ebenfalls nicht unerwähnt bleiben sollte: Die Grafik, so toll sie auch aussieht, ist nicht jedermanns Geschmack. Ich steh' total drauf, während einigen Kumpels alles viel zu glatt und zu kalt aussieht. Geschmackssache also, wie so oft!

▲ *Bananenstark*

Urteil: 10 — GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Humor:	10

So mach ich mich doch gern zum Affen

Edutainment aktuell

Bildung tut not

Überhaupt nicht langweilig sind die neuesten Programme, mit denen Eure kleinen Geschwister erstens was lernen und zweitens durch gespannte Konzentration Eure Nerven schonen können. Neben etlichen bekannten Namen sind auch ein paar vielversprechende Newcomer mit dabei, die durchaus sinnvolle Progs anbieten.

Coktel Vision

Die französische Firma **Coktel Vision** engagiert sich schon seit längerem auf dem Education-Sektor. Neu ist jedoch, daß die durchweg sehr guten Programme jetzt auch ganz auf deutsch erscheinen. (Vielleicht haben meine ewigen Meckereien über den Unsinn von fremdsprachigen Kinderprogrammen doch etwas genützt ...). Den Auftakt macht hier **ADI Junior**, das Vorschulkindern über einfache Mausklicks hinaus jede Menge lustige Animationen und Szenen liefert und daneben auch noch die ersten Grundlagen in Mathe und Deutsch beibringt. Alles ist sehr locker aufgemacht, und wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde, hüpft der kleine Adi Lobsprüche quietschend durch die Gegend. Malen und puzzeln darf man hier natürlich auch, schließlich besteht das Leben nicht nur aus reiner Lernerei!

Für die etwas älteren Kids gibt es (ebenfalls auf Disk und CD) Lernprogramme, die sich an den Lehrplänen der deutschen Bundesländer orientieren und damit eine sinnvolle Ergänzung zum normalen Schulunterricht bilden. Bisher sind für die Klassen 1 und 2 bzw. 3 und 4 die Programme **ADI Deutsch** und **ADI Mathe** erhältlich. Natürlich geht es hier ebenso bunt und unterhaltsam zu wie bei ADI Junior, und der Lerneffekt ist trotzdem recht hoch. Info: Bomico, Kelsterbach.

Brainiax

Mit der hohen Kunst des Rechnens beschäftigt sich auch **Merlins Mathe** von **Brainiax/Europress**, wenn auch auf ganze andere Art und Weise. Die sechs einfach zu bedienenden 'Games' führen Euch in eine Wikingerburg und lassen Euch dort auf unterhaltsame Weise testen, wie gut Ihr Euch im Reich der Zahlen auskennt. Sind die Antworten richtig, werdet Ihr mit kleinen Animationen belohnt. Die abwechslungsreichen Fragen sind in drei Schwierigkeitsgrade gegliedert, bieten immer neue Herausforderungen und umfassen alle Grundrechenarten, Bruchrechnen, Umrechnungen, sowie Größer-, Kleiner-, Gleichaufgaben. Hübsche bunte Bilder und ein Sound, der nicht vom Lernen abhält, runden das recht gute Programm ab, das sich an Kinder zwischen 7 und 11 Jahren wendet. Info: Brainiax, Münzenberg.

▲ *Rechnen kann auch bunt sein: Merlins Mathe*

Infogrames

Sprachen lernen, ein Problem? Nicht mit der Multimedia-Serie von **Infogrames** – die nötige Hardware vorausgesetzt. Benötigt werden 4 MB RAM, Windows 3.1, MSCDEX 2.2, SVGA und natürlich gute Lautsprecherboxen, denn das ist der Clou an diesem Programm: Ihr bekommt alle Wörter vorgesprochen, damit es nachher auch tatsächlich mit der Aussprache klappt. Ist die simple Installation abgeschlossen, kann's fürchterlich losgehen. Die Vokabeln und Sätze sind in sechs Abteilungen gegliedert: Nahrung, Zahlen, Haus und Büro, Orte und Transportmittel, Leute, Aktivitäten. Von einzelnen Wörtern steigert Ihr Euch bis hin zu ganzen Sätzen. Für jedes Thema könnt Ihr unter mehreren Vorschlägen auswählen, wie Ihr es bearbeiten möchtet. Mal spielt Ihr Memory, mal Bingo, mal Frage und Antwort. Langweilig wird das Prog bestimmt nicht so schnell, und der Lernfaktor ist genau wie bei den Coktel-Programmen trotz fehlendem Zeigefinger ungewöhnlich hoch (oder vielleicht gerade deswegen). Info: Infogrames, Köln.

▲ *Englisch für Kids mit Infogrames' Multimedia-Serie*

"Nicht für die Schule, sondern fürs Leben lernen wir!": Den blöden Spruch hat wohl jeder schon mal gehört. Frage ist nur: Muß Lernen so öde sein?

The Red Balloon Kids

An die ganz Kleinen wendet sich das **Telemedia**-Label **The Red Balloon** mit einer Serie, die unter Windows läuft. Mit dem Fernsehkobold **Pumuckl** soll der Computernachwuchs malen, das Gedächtnis mit Memory schulen und Puzzles lösen. Alle CDs sind deshalb recht einfach zu benutzen. Allerdings ist eine gewisse Unterstützung durch ältere Geschwister oder die Eltern doch nötig, soll der Spaß nicht in Frust ausarten. Auch ist der aktuelle Lerneffekt im Vergleich zu anderen Programmen nicht sonderlich hoch anzusetzen. Als Einstieg in das Medium Computer sind diese komplett deutschen Programme jedoch recht brauchbar. Info: Telemedia, Gütersloh.

▲ *Mit Pumuckl puzzelt es sich gut*

▼ *Viel Spaß für Einsteiger-Kids mit Tuneland*

7th Level

Der witzige Moderator Ron Williams lieh seine Stimme einem Programm, das vor allem zum Mitsingen auffordern möchte: **Tuneland** heißt das Teil mit der lustigen Zeichentrickoptik. Klickt Ihr die vielen Gegenstände an, kommt Ihr entweder in einen weiteren Raum, werdet mit kleinen Animationen und Blödeleien beglückt oder bekommt ein Lied um die Ohren geschmettert. Tuneland wendet sich wiederum an die jüngeren Computer-User, die einfach nur viel Spaß haben möchten und auf bewußtes Lernen mit erhobenem Zeigefinger pfeifen. Info: Bomico, Kelsterbach.

Kampf der Filmgiganten

ALIEN VS. PREDATOR

Jaguar, **139 DM**, Hersteller: **Rebellion Software**, England, Muster von: **Dynatex**.

ASM HIT

Wer lizenziert, der nichts riskiert! Haben wir es bei **Alien vs. Predator** mal wieder mit einer lieblosen Filmadaption zu tun, oder ist tatsächlich noch genug Geld für ein dem Ruf der (Kino-)Vorbilder entsprechendes, ebenso unterhaltsames und spannendes Spiel übriggeblieben?

Die Lizenz beschränkt sich in diesem Falle allerdings nicht wie bei den meisten anderen Zelluloid-Umsetzungen auf Computer- oder Videospielsystem allein auf den Namen und die Charaktere, nein, Rebellion/Atari haben wirklich aus dem Vollen geschöpft und präsentieren eine vielversprechende Symbiose aus den Erfolgsstreifen Alien 1–3 und Predator 1 und 2.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, wurde als dritter Akteur neben den bekannt monströsen Hauptdarstellern noch ein Marineoffizier eingebracht. Der übernimmt eine Rolle, wie Sigourney Weaver alias Ripley sie in der Alien-Story verkörpert: Sein Ausgangsszenario entspricht dem Ripleys in "Aliens – die Rückkehr" – wenn auch in leicht abgewandelter Form: Er erwacht aus dem Tiefschlaf und steht allein, ohne jegliche Ausrüstung oder Waffen den bösartigen Außerirdischen gegenüber. Seine Mission besteht darin, den Selbstzerstörungsmechanismus der überfallenen Raumbasis zu aktivieren, um dann mit Hilfe einer Rettungskapsel dem Inferno zu entfliehen. Er kann mit Shotgun, Pulse Rifle, Flame Thrower oder Smart Gun bewaffnet werden; überdies hilft ihm ein sogenannter Motion Tracker bei der Aufspürung eventuell sich in der Nähe befindlicher Feinde. All diese "Goodies" müssen aber erst einmal gefunden werden, genauso wie Munition und Nahrung bzw. Medi-Kits, um die Lebensenergie aufzufrischen.

Alternativ zu der Marine-Spielfigur kann der Spieler auch den Part der "Bösen" übernehmen. Entscheidet man sich, das Game aus der Perspektive des Aliens zu spielen, dann gilt es, die Alien-Queen aus dem Predator-Raumschiff zu befreien. Zur Erfüllung der Aufgabe steht das Alien zwar nur mit seinen "naturgegebenen" Fähigkeiten da, diese erweisen sich dennoch als äußerst wirksam. Eine Klaue, das Maul und der pfeilspitze Schwanz heizen den Alien-Gegnern entsprechend ein.

Der Predator, ebenfalls vom Spieler steuerbar, kann als zweitschnellster Kämpfer des verfeindeten Trios den Angriffen seiner Kontrahenten nicht immer entkommen, besitzt aber die wohl beste Fähigkeit, um trotzdem siegreich aus den Auseinandersetzungen hervorzugehen: das Tarnen durch Unsichtbarkeit nämlich. Ansonsten geht er mit Handgelenksklinge, Speer, einer rasiermesserscharfen Frisbeescheibe und einer Schulterkanone auf die Jagd nach Ruhm und Ehre. Als Beweis seines Mutes hat er seinem Volk den Schädel der Alien-Queen zu überbringen, der sich dann in die Reihe der vielen anderen Trophäen dieser außerirdischen Gattung einfügen wird. Seine Nahrungsgewohnheiten ähneln denen des Marines, und auch er kann durch seinen "Audio Waveform Analyser" Gegner orten.

Verschlossene Türen bereiten weder dem Alien noch dem Predator Probleme: Für beide existieren diese Hindernisse einfach nicht. Der Marine hingegen muß sich durch die zahlreichen verwinkelt aufgebauten Luftschachtsysteme weiterbewegen oder sich auf gefundene Security-Cards verlassen, sofern sie mit der passenden Nummer versehen sind.

▲ *"Waffe weg, sonst..."*

▲ *Aufwachen Jungs, das Alien kommt!*

▲ *"Sie haben das Recht, die Aussage... ach, vergiß es!"*

Grafik wow!

Nicht unerwähnt bleiben soll die superbe grafische und akustische Präsentation des Spiels. Durch die größtenteils den Filmen entnommene digitalisierte Grafik und die gesampelten Soundeffekte und Hintergrundgeräusche entsteht eine absolut spannende, ja geradezu klaustrophobische Atmosphäre, die dem Game ein besonderes Flair verleiht. Man meuchelt sich durchs Spielgeschehen, wobei dem Marine zusätzlich während des Spiels die Story entblättert wird. Das geschieht durch die verstreut installierten Computerterminals, an denen neben einer schematischen Darstellung der momentan beackerten Etage noch Infos über Gegner und Waffen abgerufen werden können. Außerdem werden strategische Tips gegeben. Im Medizinlabor ist es sogar möglich, verlorene Energie wieder aufzutanken.

Stellt sich ein Gegner in den Weg, dann ist schnelles Handeln vonnöten. Mit den genannten Waffen der einzelnen Kämpfer läßt sich dem Feind mehr oder weniger Schaden zufügen. Von den drei Akteuren ist in diesem Kontext der Predator die widerstandsfähigste Kreatur. Teilweise läßt sich durch Fensterscheiben und Durchlässe in Wand und Tür eventuelles Unheil im Nachbarraum ausspähen. In der Gegend herumstehende Benzinfässer zeigen sich als äußerst hilfreich: Einmal durch eine Attacke zur Detonation gebracht, richten sie einen nicht geringen Schaden an. Auch Kettenreaktionen hintereinanderstehender Fässer sind keine Seltenheit und verursachen beträchtliche Verwüstungen.

Jag's Best

Digitalisierte Grafik, Hintergrundgeräusche (der Predator offenbart seine eventuell unsichtbare Anwesenheit durch Flüstern und Knurren – einfach irre!), wahnsinnig umfangreiche, ausgeklügelte Level und nicht zuletzt die unschlagbare Atmosphäre sprechen neben einigen anderen Pluspunkten klar für das Produkt. Endlich ein Jaguarspiel, das die Kiste auch mal ausnutzt. Revolutionär ist's zwar nicht, aber trotzdem echt klasse. Hoffentlich geht es mit dem Jaguar so weiter. ■

Bernd Quermann/Martin Lethaus

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	11
Atmosphäre:	12
Dauerspaß:	11

Endlich ein Game für den Jaguar, das fast alles bietet, was man auf dieser Konsole erwarten kann

KONSOLEN-CORNER

Nicht nur auf dem PC gibt es reichlich Neuheiten zu vermelden: Auch die Konsolenhersteller werfen ausgiebig Futter unters Volk. Ein paar Highlights gefällig? Bitte schön! Übrigens: Ein erster Spieletest für Segas neue Superkonsole, dem Mega Drive 32X, ist auch schon mit dabei.

Pitfall – The Mayan Adventure
(Mega Drive, SNES)

Waaahnsinn! So was gibt's noch? Leute, schmeißt Euch dieses Game in den Konsolen-Slot ein, und dann ab die Post, mitten hinein in den Dschungel! 14 riesige, miteinander verbundene Levels warten dort auf Euch, die Ihr auf der Suche nach dem gekidnappten Daddy von **Pitfall** Harry Jr. (an welchen bekannten Archäologen erinnert mich der Typ denn bloß?) Jump'n'Run-mäßig ziemlich frei durchstreifen könnt. Animationen vom Feinsten, irre viel Gameplay und ein abgedrehter Sound unterstützen die angenehm einfache Steuerung. Wenn Ihr Euch elegant an Lianen entlanghangelt, Krokodilen kräftig eins auf die Nase gebt oder im letzten Augenblick den überall präsenten Fallgruben entgeht, kommt volle Kanne Begeisterung auf, und es erhebt sich nur noch eine Frage: Wo zum Geier ist die Originalversion von 1982 versteckt? Suchen, liebe Leute, so ein Geheimlevel liegt nun mal nicht offen herum.

▲ *So'n Skelett ist nicht immer nett – Pitfall*

Mickey Mania
(Mega Drive, SNES, MCD)

Micky Maus ist nicht umzubringen und hüpft auch nach mehr als 50 Jahren noch wie ein junger Spund durch die Gegend. Bei **Mickey Mania** erlebt die tollste Maus des Universums schick animiert spannende Jump'n'Run-Abenteuer in sechs der alten Kinofilme (nette Idee). Ihr erkennt sie vermutlich alle sofort wieder. Der erste ist übrigens "Steamboat Willie" und so alt, daß der Hintergrund noch nicht einmal in Farbe ist. Die anderen Levels sind dafür um so bunter und glänzen mit witzigen Einfällen und gerenderten Grafiken. Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, so daß auch kleinere Geschwister auf die Jagd nach dem fiesen Kater Karlo gehen, Hund Pluto befreien oder im Faß einen ziemlich nassen Korridor hinunterschaukeln können. Bei Mickys Murmelmunition ist allerdings Sparsamkeit angesagt, denn es liegt davon nicht allzuviel im Gelände herum. Micky-Fans kommen an diesem Game nicht vorbei. Die (noch nicht getestete) Mega-CD-Version soll übrigens sogar mit Sprachausgabe aufwarten.

▲ *Durch die Trickfilmzeit mit Mickey Mania*

Micro Machines 2
(Mega Drive, Game Gear, CD32)

Heute schon übern Küchentisch gerast? Über 'ne Büroklammer gestolpert? Das Xylophon runtergeklöppelt? Wenn ja, dann habt Ihr den neuesten Renner von Codemasters schon und braucht nicht weiterzulesen. Wenn nicht, dann braust mal ab ins Geschäft an der Ecke und legt Euch das Teil zu, denn was da an Spielspaß drinsteckt, ist einmalig. 54 neue, mit Gags nur so gespickte Strecken werden geboten, die Ihr mit Euren witzigen Miniautos unsicher machen dürft. Durch die J-Cart, auf der **Micro Machines 2** kommt, können vier Leute einander gleichzeitig von der Matte schubsen, und ein Ligamodus für vier Vierer-Teams wurde als Dreingabe auch noch mit draufgepackt. Perfekt für Partys, die ein bißchen aufgemöbelt werden müssen – allerdings mit deftigem Schwierigkeitsgrad!

▲ *Rennen der etwas anderen Art: Micro Machines 2*

Second Samurai
(Mega Drive, MCD)

Was kommt nach First Samurai? Richtig: **Second Samurai**. Und wie eine Fortsetzung spielt sich das fernöstliche Action-Game auch. Wer den ersten Teil kennt, wird sich hier also bestens zurechtfinden. Die Story an sich ist ziemlich nebensächlich (der böse Lord hat beim ersten Mal nicht richtig eins auf die Mütze gekriegt und will jetzt Nachschlag). Wichtiger ist, daß es eine Vielzahl an reichlich seltsamen Gegnern gibt, die das Überleben zu teilweise echt harter Arbeit ausarten lassen. Überarbeitete Steuerung und verbesserte Grafik erhöhen den Spielspaß, die Zweispieleroption mit den beiden recht unterschiedlichen Charakteren (1x männlich, 1x weiblich) sorgt für Langzeitmotivation. Second Samurai ist ein Prügelspiel mit Niveau und einem irgendwie besonderen Touch!

Lemmings 2
(Mega Drive, SNES, GB)

Okay, okay, die absolut beste Grafik hat **Lemmings 2** tatsächlich nicht gerade, aber der Sound, Leute, der SOUND! Ob witzige Musik allerdings reicht, damit Ihr Euch mit einem zufriedenen Lächeln auf dem Gesicht und 50 verschiedenen Lemming-Sorten auf dem Bildschirm durch 100 Levels knobelt, sei dahingestellt. Der Nachteil bei den neuen Lemmingen besteht nämlich genau in dieser Vielzahl an neuen Fähigkeiten. Bis Ihr da

▲ Ich liebe Selbstmörder – Lemmings 2

endlich genau checkt, welche der Minifiguren denn nun eigentlich was macht, hängen ungeduldige Zeitgenossen schon mit tränenden Augen dreimal quer unter der Decke. Lemming-Lover dürfte das allerdings nicht abschrecken, also versucht halt mal 'ne Proberunde – und merkt Euch Eure Paßwörter.

Psycho Pinball (Mega Drive)

Die Codemasters haben's voll drauf. Diese abgefahrene Flippersimulation besitzt außer vier witzigen und großen Tischen – übrigens komplett mit Zwischen- und Unterspielen – auch noch einen fetzigen Sound, realistisches Ballverhalten und jede Menge Extras. Auch die obligatorische Mehrspieleroption wurde nicht vergessen: In diesem Fall könnt Ihr Euch zu viert an die sehr sensibel reagierenden Paddles begeben. Machen wir es kurz (ich muß noch eben eine Runde flippern): der beste Flipper seit langer, langer Zeit!

Flippern wie die Götter mit ▼ Psycho Pinball

Bubsy 2 (Mega Drive)

Kein Wunder, daß Bubsy, der Luchs, so rot ist: Er schämt sich echt, so einen schwachen und teilweise echt unfairen zweiten Teil abgeliefert zu haben. Auf den ersten Blick sieht zwar alles ganz ordentlich aus, mehr Farben, größere Charaktere und so, auf Dauer kann das etwas hektische Game jedoch nicht überzeugen. Vor allem die Musik geht nach kurzer Zeit mehr als nur ein bißchen auf die strapazierten Nerven. Das ist eigentlich recht schade, denn die fünf Vergnügungspark-Welten enthalten viele nette Spielelemente und Überraschungen. Auch der Zweispielermodus kann da nicht mehr viel retten. So leid es mir als überzeugtem Bubsy-Fan tut: Besteht auf einem Probespiel, bevor Ihr Euer Taschengeld dafür hinblättert.

Radical Rex (SNES, Mega Drive)

Habt Ihr schon einmal einen Dinosaurier auf einem Skateboard gesehen? Wenn nicht, dann ist Euch echt was entgangen, denn Rex ist der weltschnellste Dino auf vier Rädern. Rex hat allerdings ein Problem: In seinem Dorf ist ein Menschenzauberer aufgetaucht und hat alle Dinos verhext. Nur Rex hat Glück gehabt.

▲ Mit Volldampf bergab in Radical Rex

Er düst jetzt mit seinem Skateboard volles Tempo durch zehn riesige Levels (plus etliche Bonus-Levels), um seine Kumpels und natürlich seine Freundin zu retten. Verteidigen kann er sich mit Feueratem und Lungenkraft: Je lauter er brüllt, desto mehr der schnuckeligen Gegner nehmen Reißaus. Und wenn er

nicht (aus)gestorben ist, dann düst er wohl noch heute durch Dinobäuche und Echsenfriedhöfe. Toller Sound, witzige Grafik und ein echt abgefahrener Held lassen das originelle Hüpfspielchen in die Oberliga des Genres aufsteigen.

Shaq Fu
(Mega Drive, SNES)

Mann, guckt der fies, Mann! Würd' ich ja auch, wenn man mich als gestandenen Basketballer in einem Prügelspiel verbraten würde, bloß weil ich in meiner Jugend mal durch einen Kung-Fu-Schuppen abgehauen bin! Aber was soll's: Shaquille O'Neil macht auch hier eine gute Figur. (Bei 216 cm Lebendgröße und 137 kg keine Kunst! Ein Wunderknabe ist er ohnehin: Im deutschen Text der MD-Version ist er 3 Zentimeter kleiner und 1 kg leichter als im schwedischen, im italienischen fehlt noch ein Zentimeter, dafür wiegt er 1 Pfund mehr, und auf spanisch mißt er gar satte zweieinhalb Meter!). Allein oder zu zweit dürft Ihr Euch hier wirklich schick animiert durchs poppig-bunte Gelände prügeln, Shaqs (Spiel-) Geschichte nachspielen oder Euch im Turnier mit maximal acht Teilnehmern gegenseitig aus dem Rennen um den Meistertitel werfen. Daß alle Kämpfer Special Moves besitzen, ist bei dieser Art Spiel schon fast eine Selbstverständlichkeit. Technisch ist an Shaq Fu nichts auszusetzen, nur das Szenario wirkt etwas bizarr (Shaq hüpft in seinen halblangen Basketball-Hosen durch die Gegend, die Gegner sind eher fernöstlich angehaucht), ist aber trotzdem ganz witzig. Vor allem die Gestaltwandlerin bringt überraschende Effekte auf den Bildschirm. Meine Empfehlung: mal ansehen und probespielen.

Immer drauf auf die Birne – Shaq Fu

Street Racer
(SNES)

Renn-Action von der verrückteren Sorte bietet **Street Racer** für bis zu vier Leutchen, falls Du im Besitz eines entsprechenden Adapters bist. Die acht Fahrer, unter denen Du wählen kannst, haben alle ihre speziellen Manöver und Attack-Moves, so daß Du tatsächlich jeden etwas anders behandeln mußt. Natürlich gibt es die obligatorischen Rennstrecken mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Es wird allerdings leicht etwas unübersichtlich, wenn sich der Bildschirm bei maximaler Mitspielerzahl in vier schmale Scheibchen aufteilt. Spaß macht vor allem der 'Rumble'-Modus, in dem Du wie beim Autoscooter Deine Gegner über den Haufen fährst bzw. in Löcher schubst, die Du selbst gebaggert hast. Noch exotischer wirkt die Fußballoption mit Riesenball und drei verschiedenen Oberflächen, auf denen Du ganz schön ins Schleudern kommen kannst. Sauberes Scrolling und nette Hintergrundmusiken runden das nicht unbedingt revolutionäre, aber recht witzige Game ab.

Hier fühlt man sich fast wie Michael Schumacher: Street Racer

Star Wars Arcade
(Mega Drive 32 X)

Abgefahren schnell und abgefahren gut ist das, was die neue Sega-Konsole mit dieser Star-Wars-Version auf die Mattscheibe zaubert. Unterschiede zur Spielhallenversion sind kaum noch merkbar. Mit Deinem X-Wing düst Du durch Asteroidenfelder, weichst mit wilden Flugmanövern feindlichen Fightern und allzu großen Gesteinsbrocken aus, laserst rum, pfeifst Protonen-Torpedos ab und stürzt Dich schließlich mit allem, was Du hast, auf den Todesstern. Die beste Taktik ist dabei, ständig in wildester Bewegung zu bleiben, denn die Levels sind wahrlich kein Spaziergang. Viele unterschiedliche Blickwinkel, abschußreife TIE-Fighter bis zum Abwinken und Tempo, daß Dir Hören und Sehen vergeht: **Stars Wars Arcade** auf dem 32X ist ein Glanzpunkt unter den Actiongames.

Ab in den Weltraum mit Star Wars Arcade

Hurricanes
(Mega Drive, Game Gear, SNES)

Fußball im Stadion? Wie öde. Der Weg dahin ist viel aufregender als jedes Match. Die **Hurricanes**, ein ziemlich schräges Hinterwäldler-Team, beweisen Dir, daß man das runde Leder nicht nur zum Toreschießen benutzen kann, sondern auch, um z.B. Schalter zu aktivieren oder die zum Teil echt witzigen Gegner zu plätten. Dafür brauchen Deine Jungs neben ihren durchtrainierten Beinen samt daranklebendem Riesenball auch noch Grütze im Hirn, denn hier heißt es nicht nur Ballern – auch (kleine) Rätsel müssen gelöst werden. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Die in jeweils drei Stages aufgeteilten Levels kannst Du übrigens auch zusammen mit einem Freund durchkicken. Kein Meilenstein in Sachen Originalität.

Name	Preis	Hersteller	Muster von	Note	Bewertung
Pitfall – The Mayan Adventure	130–150 DM	Activision, USA	Hersteller	11	Riesig
Mickey Mania	120–150 DM	Sony, USA	Hersteller	10	Springlebendig
Micro Machines 2	ca. 90 DM	Codemasters, England	Hersteller	10	Witzig
Second Samurai	ca. 120 DM	Psygnosis, England	Sony	9	Nachfolger
Lemmings 2	80–150 DM	Psygnosis, England	Sony	7	Augenpfeffer
Psycho Pinball	ca. 60 DM	Codemasters, England	Hersteller	10	Originell
Bubsy 2	ca. 100 DM	Accolade, England	Die Cassette	7	Schwach
Radical Rex	120–150 DM	Activision, USA	Hersteller	10	Abgefahren
Shaq Fu	ca. 120 DM	EA, England	Hersteller	9	Abwegig
Street Racer	ca. 120 DM	UBI Soft, Frankreich	Laguna	9	Lustig
Star Wars Arcade	ca. 150 DM	Sega	Sega	11	Heftig
Hurricanes	80–150 DM	U.S.Gold, England	SellingPoints	9	Rund

REVIEW

SM HIT

Gut gebrüllt, Löwe!

LION KING - DER KÖNIG DER LÖWEN

Mega Drive, SNES, ca. 140 DM, geplant für: **NES, GB, MS, GG, Amiga, PC**, Hersteller: **Disney**, USA, Muster von: **Sega Deutschland**.

Sie ist echt herzzerreißend, die Story vom Löwenbaby Simba, dessen böser Onkel Scar ihm die Königswürde vorenthalten will. Auf dem Weg vom einsamen Waisenkind zum erwachsenen Löwenkönig erlebt Simba eine Menge origineller Abenteuer, und Ihr tut das mit ihm, denn die zehn Levels des Spiels halten sich eng an die Filmvorlage.

Vom Gameplay her erwartet Euch ein nettes Jump'n'Run mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und leichtem Rollenspieleinschlag. Als Löwenbaby kann Simba sich natürlich noch nicht so gut durchsetzen wie als großer Löwe, und so fehlt Euch zu Beginn zum Beispiel völlig die Fähigkeit, per Prankenhieb potentielle Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Auch Simbas Gebrüll reicht am Anfang nur dafür aus, Stachelschweine aufs Kreuz zu legen (die Ihr erst dann mit einem gut gezielten Hüpfer auf den Bauch außer Gefecht setzt).

Ansonsten rennt, rollt, klettert und springt Euer gelber Minikater durch ausgedehnte und phantasievolle Szenarien, läßt sich von Nashörnern und Affen gekonnt durchs Gelände werfen (mit einem gut getimten Brüller könnt Ihr die Viecher zur Richtungsänderung bewegen), prügelt sich mit allerhand fiesen Zwischen- und Endgegnern herum und versucht, in Bonusräumen Punkte zu schinden. Daneben dürft Ihr gelegentlich auch noch Simbas Freunde steuern, das Warzenschwein Pumbaa und die Meerkatze Timon.

Tolle Zeichentrick-Animationen, schöne Filmmusiken und abwechslungsreiche Schauplätze heben das Game aus der Masse vergleichbarer Spiele heraus. Besonders spannend: Bei einer Stampede kommen die herangaloppierenden Antilopen aus dem Hintergrund direkt auf Euch zu, und Klein-Simba muß den wild trampelnden Riesenbeinen ausweichen, uff! In puncto Spieltiefe mag der Löwenkönig zwar hinter dem Disney/Virgin-Hit Aladdin etwas zurückbleiben, Spaß macht das Game aber trotzdem, und das nicht zu knapp. In diesem Sinne: Gut gebrüllt, Löwe!

▲ *Löwenstark*

Urteil: 10 GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Idee:	10

Der König der Löwen schnurrt routiniert wie eine gut geölte Katze

(PC)

Death or Glory

Wie man in den Wald hineinruft, so schießt es heraus – wir sind bei der PC-Version eines der besten Strategie-Rollenspiele der letzten Zeit.

99,95 DM, Test in: **ASM 7/94** (Amiga), Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Erinnern wir uns: Prinz Raven hatte Zoff mit seinem Herrn und Meister, weil beide unterschiedliche Ansichten über den Fortbestand des Landes Morgan auf der Welt Draghkar hatten. Und weil Raven ein Sturkopf ist, durfte er kurzerhand das Bündel packen und in die weite Welt ziehen – nur noch unterstützt von einem Vertrauten.

▲ Raven und die Kunst zu überleben

Doch Prinz Raven kam einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur: Die dunklen Mächte warteten bereits an der Landesgrenze, um das Land ins Chaos zu stürzen. Also mußte Raven zum Krieger werden, um sich zu einem *Strategen der Kategorie Drei* zu entwickeln. Nebenbei suchte er seinen Bruder und ein Geheimnis...

Death or Glory für den PC ist genauso gut geworden wie das Amiga-Spiel. Ihr übernehmt den Part des Prinzen und leitet ihn und seine Waffenbrüder durch die einzelnen Stationen Morgans. Dabei müßt Ihr gegen verschieden starke Gegner antreten. Raven und Co. können Kämpfer anmieten, die die Gruppe verstärken, allerdings müssen sie mit Gold bezahlt werden. Auch Zaubersprüche kommen vor, die entweder die Gruppe stärken oder den Gegner schwächen können.

Die PC-Version ist grafisch o.k.; sie kommt zwar nicht in Super-VGA, dafür aber mit einem weich scrollenden Screen und diversen Animationen. Wer ein richtig schönes Strategiespiel mit Rollenspielelementen will, der ist mit Death or Glory ausgesprochen gut bedient.

Urteil: 11 SEHR GUT

PROJECT-X

(PC)

99 DM, Test in: **ASM 10/93** (Amiga), Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die muntere Weltraumballerei **Project-X** wurde erst jetzt, nach über einem Jahr, für den PC umgesetzt. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Horden feindlicher Raumschiffe müssen vernichtet werden, um am Ende noch die Basis der außerirdischen Gegner zu zerstören.

Leichter gesagt als getan, denn beim geringsten Treffer stürzt Euer Raumschiff gleich ab. Zum Glück stehen drei Flieger mit unterschiedlichen Eigenschaften sowie zwei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Außerdem gibt es viele Extras, die man nach Herzenslust einsammeln kann.

Mit Raketen, Lasern, Flammenwerfern, Plasma- und Magnakanonen ist das (Über-)Leben fast kein Problem mehr – wäre da nicht das allzu empfindliche Raumschiff, das den Spielspaß deutlich drückt.

▲ Ist das eine Laugenbasis, oder was?

▲ Kein Häufchen, ein 'Fels'chen Elend

An der Grafik ist wenig auszusetzen, das Scrolling ist ruckelfrei, und so kann Project-X jedem Ballerfreak trotz der angesprochenen Defensivschwäche ans Herz gelegt werden, auch wenn es mittlerweile schon ein paar Tage auf dem Buckel hat.

Christian Oette

Urteil: 9 GUT

FEED-BACK

Auf und ab

Flott gewippt ist halb gestürzt – an diesem zeitlosen Spruch des Heimatdichters Johann Gottlieb Volksmund haben wir uns in einer Arbeitspause wieder mal orientiert und gemeinschaftlich die Wippe am Werratalsee ausprobiert. Schaukelbewegungen regen ja angeblich das Gehirn an – und wie sollten wir ohne extrem angeregte Gehirne Eure Briefe beantworten können? Also forsch weitergewippt: Vielleicht gelingt es der rechten Gruppe ja doch noch durch Gewichtsvorteil, die linke einschließlich Kate (der sein Gesicht verschämt hinter einem Blätterschleier verbirgt) in den See zu katapultieren.

Eure Briefe katapultiert Ihr am besten wie immer zu dieser Adresse:
ASM-Redaktion, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege

ASM goes TV

Hallo ASMler! Als ich mir vor ein paar Wochen Euer neues Heft gekauft hatte, stieß ich plötzlich auf vier geheimnisvolle Seiten in der Heftmitte. Nach genauerer Untersuchung stellte sich heraus, daß es sich hierbei um ein wirklich geniales Text-Adventure handelte (Grüße an Matthias Neumann).

Da ich ein begeisterter BASIC-Programmierer bin, habe ich das Spiel für den PC umgesetzt. Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr das Spiel testen würdet, wenn Ihr Zeit habt.

Wie wär's, wenn Ihr eine Fernsehserie machen würdet? Hier ein paar Vorschläge: "Gxxle Zeiten, bescheidene Zeiten" mit Eurer ASM-Redaktion. Oder: "Schmitzeinander" (mit Harald Schmitz und Klaus Feuerstein). Oder: Die Super-Lachparade (Peter stellt die neuesten ATARI-ST-Games vor).

Stefan

(Anm. d. Red.: Hey, Stefan, danke für das Game. Du warst allerdings nicht der einzige, der den Comic umgesetzt hat. Eines habt Ihr aber alle: einen Scanner... – grins. Das mit der TV-Serie ist gar nicht so übel. Vor allem denke ich an die Werbeblöcke (Geld!). Hier also die Werbespots im einzelnen:

Vera wischt sich den Schweiß von der Stirn und legt ihren Tennisschläger beiseite. Dann greift sie nach einem Rätselheft für Kinder, denn "etwas Leichtes muß es sein."

Jürgen hält sich eine Klobrille vor den Kopf und sagt: "Raten Sie mal, wo ich durchgucke. Mann, seh' ich viel, Mann."

Thomas zeigt ein Bild von früher und sagt: "Das war ich, Thomas Morgen, der dickste Redakteur Deutschlands, bevor ich die ASM entdeckte!"

Marcus läßt sich die Haare abrasieren, trägt einen großen Ohrring und wirbelt durch die Wohnung. Dazu der Song: "Marcus Höfer putzt so sauber, daß man sich drin spiegeln kann."

Stefan wäscht sich die Haare mit Spannkraft. Ergebnis: Sein Konterfei ziert das Titelblatt der 260. "Struwwelpeter"-Auflage.

Peter reibt sich seinen Bart mit Schnee ein und brummelt: "It's cool, man!"

Und Klaus steht spät morgens vor dem Spiegel und rasiert sich. Plötzlich stürmen seine Kollegen ins Badezimmer und rufen: "Wußten Sie eigentlich, daß Ihr Dienst jetzt schon um 7 Uhr beginnt?"

kate)

Es gibt noch Brotkisten

Tachchen, die Damen, Tachchen, die Herren von der ASM! In Eurer 12/94 bin ich auf einige Punkte gestoßen, die mich stören.

1. Im Test von Loderunner (S. 86) meint Antje: "... die tatsächlich noch einen C64 haben...". Ich bin Besitzer eines C64, und ich frage mich jetzt: Bin ich der einzige in der weiten Welt, der so

etwas noch sein eigen nennt?" *(Anm. d. Red.: Damit wären wir schon zwei. – kate)*
2. (zum Brief von Andreas, S. 34, "Rad ab") Du denkst, Ihr auf dem Gym seid bessere Menschen als andere? Ich glaub', Du hast nicht viel auf Deiner Schule gelernt. O.k., ich habe auch was gegen Raubkopien und lebe auch ohne sie, aber sie sind nun mal leider da, auch auf dem Gymnasium. Leider sind wir heute schon so weit, daß Raubkopien zum Computermarkt gehören wie das Ei zum Huhn.
Nun kommen die Punkte, die mich nicht stören.
3. An Euren Prakti Nadine: You are a nice girl, would like to meet you.
4. Ich habe einen Vorschlag an alle Gamehersteller: Macht doch einfach mal ein Game mit good old Al Bundy & Co.

Geri Stunt
(Westernhagen-Fan)

(Anm. d. Red.: Hui... – wenn ALLE Gamehersteller Al Bundy versoften würden, wäre es ein bißchen zuviel des Guten. Übrigens hat irgend jemand mal erzählt, da wäre bereits was in der Mache. Dies Gerücht ist bislang aber unbestätigt.

kate)

Ballerei

Guten Tag, Euch ASM-Gurus. Ich habe die ASM 12/94 vor mir liegen und habe diesen wirklich interessanten Artikel über Live-Rollenspiele gelesen.
1) Wer war der bärtige Heiler, der da mitgespielt hat, bzw. hat er die Zwergin geheiratet?
2) Gibt es so eine Veranstaltung auch nächstes Jahr?
3) Was kostete dieser Urlaub?
4) Fährt der bärtige Redakteur wieder hin?
Ich finde es zwar gut, daß Spiele wie Wolkenheim verboten werden, jedoch muß ich sagen, ich habe es genossen, die Typen abzuknallen, besonders den Kampfrobotobermotz. Jedoch müßten auch Spiele wie Tie Fighter oder Dark Forces, von denen ich nur Screenshots gesehen habe, verboten werden. Schließlich kämpft man einmal für, einmal gegen ein faschistisches Regime, angeführt vom Imperator.
Noch etwas: Ich möchte mir einen Computer kaufen. Ein Freund sagt, der 386 wäre guter Standard, ein anderer meint, der Pentium wäre es. Was ist also guter PC-Standard?

Luke Skymacker

(Anm. d. Red.: Alsoooo, röhömm. Danke für Dein Lob über meinen Artikel. Jaaa, ich gebe zu: Eine satte Portion Schwärmerei war drin. Aber mich hat das Live-Rollenspiel seit der "Legendsy" voll erwischt, und ich bleibe auch weiterhin dabei. Gerade (2.–4.12.) hat das erste Serien-Dungeon in Hannover in den Katakomben unter dem Klagesmarkt stattgefunden: zwar viele Pannen, viel Warterei für manche Teilnehmer, aber: Jungejungejunge, auch mächtig viel Spaß und ein Wiedersehen mit vielen liebgewordenen Helden und Monstern (Hallo, Trakriar, hallo, Herr Tuk, hallo, Fridolin!). Die Dungeons werden weitergehen – die Unicörner feilen am Konzept, damit es in Zukunft noch reibungsloser läuft. Unter den Dungeon-Teilnehmern waren etliche Neulinge, die alle meinen Bericht gelesen hatten. Offenbar hat er bei vielen von Euch das Interesse an Live-Fantasy-Events geweckt. Gut so! Außer der Firma Unicorn veranstalten übrigens auch noch zahlreiche andere Leute Live-Rollenspiele. Nicht unter den Tisch fallen lassen möchte ich besonders die fleißigen Hobbyisten-Gruppen, die mit viel Idealismus auch wahnsinnig tolle Sachen auf die Beine stellen. Von entsprechenden Aktionen erfährt man am zuverlässigsten in Fantasy-Läden, die es in vielen Großstädten gibt.
Bei der "Legendsy '95", die der Planung nach auf einem Burggelände in Tschechien stattfinden wird, mische ich garantiert wieder mit. Berengar, der Barde, bereitet sich schon intensiv auf den nächsten Sommer vor. Der Preis für die "Legendsy"-Teilnahme wird wieder knapp über tausend Mark für 14 Tage liegen.
Ach so: Jawoll, in der Kutte des "Alten vom Berge" habe, wie Du richtig erkannt hast, ich gesteckt. Klar hat er die Zwergin geheiratet. Ein rauschendes Hochzeitsfest... – aber das hatte ich doch schon geschrieben? Na ja, jedenfalls starb er schon 24 Spielstunden später eines natürlichen Todes in den Armen seiner lieben Frau. In den Händen hielt er ihre Hochzeitsgabe: die Pläne der geheimen Zwergenminen, die er nun doch nicht mehr sehen konnte. Die Kinder der beiden haben in der Zwischenzeit die Rasse der "Zwenschen" zu neuer Blüte gebracht, die dereinst ein neues Herrschergeschlecht in Toril begründen wird.
Was ist ein guter PC-Standard? Für Spiele wie "Under a Killing Moon" oder auch "Magic Carpet" brauchst Du eine ungeheure Rechnergeschwindigkeit. Alles unterhalb eines 486 DX-40 macht da keinen Spaß. Ein 486 DX/2-66 oder DX/4 ist immer noch eine gute Wahl. Ein Pentium markiert zur Zeit die obere Spitze. In einem halben Jahr wird dieser Prozessor den Standard bilden.
Wichtig (und teuer) sind auch noch andere Dinge als nur der Prozessor: Mindestens 8 MB Arbeitsspeicher sind nicht bloß für Windows zu empfehlen, sondern auch für moderne Spiele mit Full-Motion-Videosequenzen. Eine schnelle Festplatte (Zugriffszeit unter 20 Millisekunden) braucht man ebenfalls. Eine hochkompatible Soundkarte mit guten (schnellen) Windows-Treibern ist für Multimedia-Programme jeder Art ein Muß. Ohne CD-ROM-Laufwerk (Double-, besser noch Triple-Speed) kommst Du in Zukunft ebenfalls nicht aus. Reicht das erst mal, Luke?

sz)

Techno oder Tekkno?

Hallo ASM! Der gute Grund, weshalb wir zur Tastatur unseres PCs greifen, liegt wohl in dem Brief von Oliver Zeyen mit der Überschrift "Techno-Kram", der mit dem "Ich hab den totalen Null-Durchblick"-Preis gekürt werden müßte. Der Junge hat wohl absolut nichts gecheckt. Hat den jemand gelehrt, daß Dancefloor gleich Techno ist? Nun ja, was er dann mit dem Thema "Drogen" so schreibt, da hat er ja nicht so Unrecht, und es ist leider die bittere Wahrheit, daß diese in den anderen Szenen auch konsumiert werden. Doch leider ist es in der Technoszene etwas öffentlicher. Wir haben es auf einer Veranstaltung "live" mitgekriegt, wie sich einige zu einem Kreis aufgebaut haben und sich dann von dem in der Mitte Stehenden "Ecstasy" in den Mund schmeißen ließen. Aufgrund dessen haben wir die Veranstaltung sofort verlassen und auf unsere Gage verzichtet, da wir der Meinung sind, daß wir auch ohne Drogen und Aufputschmittel Fun haben können.
Wir haben die Technoszene von Anfang an mitgemacht und zusammen mehr Berufserfahrung als einige glauben, da wir schon DJs waren, als einige erst daran dachten, DJs zu werden.
Nun zu dem anderen Thema. Wie schon Peter Schmitz bemerkte, gibt es "Techno" und "Tekkno". Die Technomusik ist die, wie es der Namen schon sagt, Musik mit den weichen bis mittelharten Beats, Snares, Basslines und Synthies, die es schon mal bis zur wohlbekannten Top 10 schaffen kann. *(Anm. d. Red.: Snares kenne ich... immer, wenn ich schlafe, gebe ich diese Töne von mir. Das nennt man dann wohl "Techno-Dream". – kate)*
Zum zweiten ist da die Tekkno-Musik, die mit "Fast bis zum Abwinken"-Bass, grellen Höhen und dem Motto "Hauptsache laut" gespielt wird, und die man auch nur in wirklichen Tekknoclubs zu hören bekommt. *(Anm. d. Red.: Oder die aus vorbeifahrenden Golf GTIs ertönt, wenn auf der Heckscheibe das Logo eines bekannten Musikanlagen-Herstellers prangt. – kate)*

The Turntable Huskies

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

ASM-Bazar

Der Planer

Eine der besten Wirtschaftssimulationen des letzten Jahres. Als "Manager" müssen Sie eine Spedition zum wirtschaftlichen Erfolg führen. Durchzockte Nächte sind vorprogrammiert. CD-ROM

79,95

Frontier Elite II

Schlüpfe in die Haut eines Weltraum-Händlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachte, wie sich das Universum vor Deinen Augen entfaltet. Besser als Elite – ein Kunstwerk. PC, 3,5 und CD-ROM, deutsche Version

64,95

Wing Commander I+II

Zwei Origin-Klassiker auf einer CD!!! In Wing Commander I erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Vega-Sektor, in Wing Commander II werden Sie vor das Militärgericht gestellt und müssen sich den Respekt des Konförderations-Kommandos erwerben.

89,95

"Monty Python's Flying Circus Desktop Pythonizer"

Eine interaktive Comedy-Show mit dem das Arbeiten unter Windows zu einem satirischen Vergnügen wird. PC3,5

79,95

Stunt Island

Spielen Sie "Stunt Island" als Mission, bei der Sie 32 Stuntflugvorgaben ausführen. Oder lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und kreieren Sie Ihre eigenen Filme voll spannender Action. Komplett deutsch, PC3,5

34,95

Raptor

Ein Shoot-and-Fly-Spiel, das Ihren Herzschlag im Nu auf 200 bringt. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der die HighTech-Kampfmaschine Raptor fliegt. PC, 3,5 und CD-ROM

69,95

Elvira 2 "Jaws of Cerberus"

Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis! PC

24,95

"Monty Python's Complete Waste of Time"

Das interaktive Videogame mit Original-Filmausschnitten von Monthy Python

119,95

Kyrandia 3

Malcolm ist wieder da! Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der oberschurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft und sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land geschmuggelt. CD-ROM

129,95

Disney's Aladdin

Disney's Aladdin in einem Jump'n'Run-Spiel. Das Spiel besticht durch seinen spannenden, immer wieder überraschenden Spielablauf und wird durch Level-Paßwörter nie langweilig. PC, 3,5

79,95

NasCar Racing

Amerikanische Tourenwagenrennen mit SVGA-Option. Sehr realistisches Fahrverhalten und viele Tuning-Möglichkeiten. Die neun unterschiedlichen Strecken wurden nach Originalvorbildern geschaffen. PC3,5

99,95

Creature Shock

Auf der Suche nach einem Raumschiff entdeckt eine F... teeinheit ein organisches Wesen im Sonnensystem, d... die Menschheit bedroht. In Raumflugsequenzen oder a... der Ich-Perspektive nimmt der Spieler den Kampf geg... das Ungeheuer und seine Monster auf. CD-ROM

119,95

CD-Bundle: Humans 1+2 & The Journeyman Project

Der Multimedia-Klassiker unter den Games: Journeyman-Project. Sie sind der Topagent des Temporalen Protektorats und sind mit der alleinigen Lösung eines Falls beauftragt, der Sie durch die Zeit reisen läßt. Humans 1 & 2: Ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Alle drei Spiele in einem Bundle auf zwei CD-ROM

54,95

Arcade Pool

Mit dem Queue auf du und du! Bis zu acht Spieler können ein richtiges Turnier ausfechten. PC3,5

49,95

Even more Incredible Machine

Der Nachfolger des Klassikers "Incredible Machine" PC 3,5

39,95

Legend of Myra

Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC3,5

24,95

Indiana Jones IV und Monkey Island 2

Indiana Jones und Monkey Island setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es sie bei uns im Adventure-Pack für

89,00

oder jedes Spiel einzeln für je

49,95

Ishar

Erforschen Sie die mittelalterlichen Szenarien mit Stadt, Marktplatz und Herbergen. Dt. Version, PC3,5

19,90

Inca

Treten Sie das Erbe der Incas in diesem interaktiven Spielfilm an. Komplett deutsch, PC3,5

49,95

Push Over

Ein brillantes Puzzle-Game, welches immer wieder für neuen Spaß sorgt. PC5,25

14,95

Sim City Classic

Der Klassiker schlechthin unter den Simulationsspielen. Werden Sie Bürgermeister Ihrer eigenen Gemeinde. PC3,5

29,95

Prehistorik II

Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme:

(05651) 9796-18

(Anm. d. Red.: Danke für die Infos. Wie sagte doch schon weiland die von mir so geschätzte 'Musikladen Eurotops'-Moderatorin: "Du wirst alt wie 'ne Kuh und lernst doch noch dazu..."
sz)

Starke Frauen

Gesundheit und ein langes Leben, liebe ASM-Crew! Ja, ich gebe es gleich zu: Ich bin Trekker. Also, zum eigentlichen Inhalt dieses Briefes:

1. Wer liebt sie nicht, diese durchnumerierten Briefe? *(Anm. d. Red.: Ich, der Tipper. Da neige ich jedesmal dazu, irgendeine Anmerkung mitten in den Text zu schreiben. Und wenn ich wie bei Dir einzelne Passagen rausstreichen muß, darf ich jedesmal neu durchnumerieren. Dabei kann ich doch nur bis... – was kommt doch gleich nach 2? – kate)*
2. Es freut mich natürlich, daß Ihr in der Redaktion einen Trekker habt. Der Artikel "Picards letzte Reise" war echt toll, aber mußtet Ihr mich so in Versuchung führen?
3. Nur weil er keinen Zug verträgt, ist ausgerechnet Jürgen (der Trekker) nicht auf dem Foto? *(Anm. d. Red.: Texter Peter lag falsch, ich war doch auf dem Foto. Übrigens: Man nennt mich den lebendigen Tarnkappenbomber... [smile] – jb)*
4. Ich habe den Eindruck, Ihr druckt nur Briefe von Männern bzw. Jungen ab. Habt Ihr was gegen Frauen, oder schreiben die Euch keine Briefe?

Bettina Böhme (16)

(Anm. d. Red.: Wir kriegen wirklich ziemlich wenig Post von Mädchen bzw. Frauen. Du bist eine sehr willkommene Ausnahme. In den Leserbriefecken vergleichbarer anderer Magazine muß man "weibliche Briefe" ebenfalls mit der Lupe suchen. Vielleicht sind Computerspiele wirklich immer noch eine Männerdomäne. Aber wenn ja, wieso eigentlich? Hey, ein Diskussionsthema! Was haltet Ihr davon? Wird es Zeit, daß die Softwarefirmen mal umdenken und auch frauengerechte Computerspiele oder überhaupt "frauenfreundliche Software" produzieren?
sz)

Ja, zum Beispiel Kochrezeptsammlungen oder Strickkurse.
Chauvi-kate)

X-Base-Kritik

Ich möchte meinem Ärger etwas Luft machen – Ärger über die intolerante und sogar feindliche Einstellung gegenüber dem Amiga.

Beispiel 1: Der "Messebericht" über die Computer '94 in der Sendung "X-Base" im ZDF am 9.11.94. Originalzitat: "Die Kölner Messe bestand aus drei Messen: der Computer '94, die sich mit PC-Hard- und Software beschäftigte, der World of Games und der World of Commodore, wo es schon sehr stark nach Verwesung roch."

Entweder sind die verantwortlichen Personen furchtbar inkompetent oder extrem gegen Amiga eingestellt.

Beispiel 2: Auf der Titelseite einer Konkurrenzzeitschrift prangt groß und fett "Jetzt 100 % PC!"

Beispiel 3: In einer anderen Zeitschrift steht ein nicht gerade positiver Bericht über "X-Base". Zitat: "Eddie Highscore sieht aus wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Konkursmasse herübergerettet hat und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eben eine Augenbraue zucken läßt."

Der Amiga wird so lange niedergeknüppelt, bis alle wieder einträchtig am PC-Pool vereint sind. So kommt es mir mit der Zeit vor.

Wie viele andere Amiga-Freunde auch fuhr ich über 450 km zur einzigen deutschen Amiga-Messe nach Köln. Ich war eigentlich sehr zufrieden und habe auch gut eingekauft. Meine Freude war groß, als ich am Blue-Byte-Stand Erik Simon sah, der sein neuestes Rollenspiel vorführte, genau wie letztes Jahr noch am Thalion-Stand "Ambermoon". Auf meine Frage, ob Albion denn auch für Amiga umgesetzt würde, kam das erwartete "Nein", auch "Battle Isle 2" würde nicht für den Amiga erscheinen. Blue Byte sei gänzlich vom Amiga-Zug abgesprungen (keine Marktchancen mehr, zu aufwendig etc.).

Achim Großhans

(Anm. d. Red.: Tja, wie die Firma Blue Byte uns bestätigt hat, wird dort tatsächlich nichts mehr für den Amiga programmiert. Nach der weltweiten Commodore-Liquidation und dem Konkurs der nationalen Vertretungen gab es ja monatelang Unsicherheit über eine Zukunft des Amiga. Zu lange Unsicherheit kann ein System allerdings auch töten: Mittlerweile gibt in der Spieleindustrie leider kaum jemand noch einen Pfifferling für die Zukunft der Amiga-Systeme. Schade! Da auch wir selbst vom Marktgeschehen abhängen, ist es klar, daß auch wir in Zukunft hauptsächlich im von Dir geschmähten "PC-Pool" plantschen. Der PC mit CD-ROM ist heute nun mal, so komisch das auch klingt, auf dem Wege, zur Spielemaschine Nr. 1 zu werden. Du siehst ja selber, daß zum Weihnachtsgeschäft '94 hordenweise Amiganer umgestiegen sind. Ähnlich wie Dir jetzt ging es mir, als gegen Ende der achtziger Jahre die ungeheuer originelle und widerstandsfähige Szene der 8-Bit-Atari-Besitzer flächendeckend "starb". Es ist zum Weinen, aber man kann es nicht ändern.
sz)

Amiga-Fragen

Hallo Leute! Ich besitze einen Amiga 1200, den ich im Sommer um 5 MB Fast-RAM und Coprozessor erweitert habe. Nun meine Fragen:

1. Welche Festplattengröße könnt Ihr mir empfehlen?
2. Was ist besser: meinem Amiga eine PC-Karte zu spendieren (wenn ja, welche?) oder lieber einen PC zusätzlich zu besorgen?
3. Gibt es für den Amiga CD-ROM-Software?
4. Gibt es gute Grafik- und Datenverarbeitungsprogramme für A 1200?

Michael Mayer

(Anm. d. Red.: Hi, Michael, da wunderst Du Dich, nicht wahr? Einige Deiner Fragen haben wir gar nicht gedruckt. Eine Antwort kriegst Du trotzdem: Wenn Du mehr über einzelne Spieletitel wissen willst, als wir in unseren Tests verraten, solltest Du am besten einmal die Seite "Wer ist wo?" ganz hinten im Heft aufschlagen. Dort findest Du die Adressen etlicher Hersteller und Vertriebsfirmen. Welches Softwarehaus jeweils für ein Spiel zuständig ist, steht in der Produktbox des entsprechenden ASM-Testberichts.
kate

1. Keinesfalls unter 80 MB, eher mehr. Die Preise für IDE-Platten sind sowieso recht niedrig, rechne bei Platten über 200 MB eine Mark pro Megabyte bei preisgünstigen Händlern. Mit 250 MB kriegst Du absolut keine Kopfschmerzen. Aber Achtung: Erkundige Dich erst mal, welche Platten ohne Probleme laufen, viele "reine" PC-Platten haben eine Beschränkung bei der Übertragung der Blöcke.
2. Lieber einen PC als "Zweit"-Rechner (grins). Im Ernst: PC-Karten im Amiga sind zwar recht neckisch (kann ein PC einen Amiga emulieren?), aber ellenlahm. Irgendwann wirst Du nämlich mal Windows oder (besser) OS/2 fahren wollen, außerdem die eine oder andere Anwendungs-Soft sowie die vielen (leider) exzellenten PC-Games, und dann brauchst Du schon einen Rechner mit "Saft und Kraft". Für einen 486er mit VLB bezahlt man bei einigen Händlern heute nur knapp unter 2000 DM. Das muß ja nicht heißen, daß der Amiga verstaubt, gelle?
3. Ja. Mit einem CD-ROM und entsprechenden Filesystem (zum Beispiel ein Double-Speed mit

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

ASM-Bazar

Diggers

Diggers – keiner baggert so wie sie. Als Minenbesitzer könnte man ein ruhiges Leben führen, wenn da nicht immer wieder andere "komische" Sachen passieren würden
CD-ROM

34,95

Kings Quest 7

Märchenhaftes Adventure mit einer witzigen Geschichte, absoluten Supersoundtracks und in Super-VGA-Grafik. Das aufwendigste und beste King's Quest-Adventure das es je gegeben hat.
CD-ROM

129,95

Inferno

Highlight des Monats 12/94. Ihr schlüpft in die Rolle des Raumpiloten und habt die Aufgabe die Menschheit vor der Vernichtung zu retten.
CD-ROM

139,95

Dune II

Storymäßig dürft Ihr Euch diesmal mit zwei anderen Clans um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis und der Spice-Produktion streiten
PC 3,5

49,95

Zool 2

Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit Ihrem intergalaktischem Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run Spiel.
CD-ROM, PC 3,5

39,95

Der König der Löwen

Tief im Herzen Afrikas spielt die Geschichte des Löwenjungen Simba, dem König der Löwen. In einem Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse muß Simba in atemberaubenden 3D-Grafiken eine Vielfalt von Bonusleveln überstehen.

Für PC 3,5 und Amiga 1200

79,95

Hokum KA-50

Hubschraubersimulation mit einem bisher einmaligen Grad an Realismus – komplett in deutsch –

Für PC 3,5

99,95

Gremlins-Compilation

3 Spitzen-Games auf einen Streich: Lotus Turbo 3, Zool 1 und Nigel Mansell
CD-ROM

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Controller für den PCMCIA-Port) kannst Du sogar CD32-Soft laufen lassen. Außerdem gibt's hervorragende Shareware-CDs, wie die AmiNET-CD, die Saar/Auge-CD. Kommerzielle Anwendungs-Soft ist allerdings Mangelware.
4. Klar, es gibt 24-Bit-Grafikprogramme zum Malen/Zeichnen wie "Brilliance", "DPaint-AGA", die auch Animationen können. Im Bereich Raytracing gibt's unter anderem "Cinema 4D (professional)", das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben (man verzeihe das Bild, mein Fehler!). Bei Datenbanken nenne ich mal "SuperBase" oder "MaxonTWIST". Beide arbeiten gut auf dem A1200, benötigen aber eine "etwas bessere" Arbeitsumgebung. Fast-RAM und Co-Proz. hast Du ja, eine Platte willst Du Dir beschaffen – besser kann es nicht laufen...

jb)

Werbung im TV?

Einen wunderschönen guten Tag der gesamten ASM-Redaktion. Es ist ja eine altbekannte Tatsache, daß das Master System nicht gerade sehr viele Bits aufzeigt und man somit nicht besonders gute Spiele dafür machen kann. Und daß das Master System einfach überrannt wird, ist auch nicht weiter verwunderlich. Du hattest Recht, Klaus. Es sind "Um-Himmels-Willen"-Spiele!
Nun ein paar Fragen:
1. Warum kürzt Ihr immer an meinen Briefen herum?
2. (das geht an Matthias Neumann) Bitte mach doch noch mal so was Geniales wie Dein Diabologic-Adventure (zum Beispiel, wie man die Redaktion dazu bringt, endlich ein Poster von derselben ins Heft zu bringen – vor Gehässigkeit grins).
3. Warum habt Ihr keinen Test von Mombat Kortal II gemacht?
4. Warum macht Ihr keine Werbung im Fernsehen?

Captain Sega

(Anm. d. Red.: 1. Sei doch froh, daß wir sie überhaupt abdrucken. Aber nein, Undankbarkeit ist ja wieder der Welt Lohn.
2. Wer bitte ist der Selben, und warum sollten wir ein Poster von dem Kerl machen?
3. Oh, das haben wir. Nur kam just an dem Tag, da wir den Test setzen ließen, ein Flyer von der BPjS, auf dem dieser Titel als "indiziert" vermerkt war. Ergo: kein Test.
4. Wir sind doch dauernd im Fernsehen. Hast Du noch nie werktags zwischen 17.05 und 19.00 Uhr im ZDF die Werbung gesehen? Jeebee ist "Det", erkennbar an der Brille. Guten Aaaaaabend.

kate

2. Warte mal ab – für die CD der ersten "PC SPIEL"-Ausgabe im nächsten Monat planen wir in der Richtung was ganz Ausgeschlafenes, das Dir garantiert gefällt.
4. Wir stecken hier bekanntlich jede Mark in die Schokolade (mampf!) und keine Mark in die Werbung.

sz)

Voll des Lobes

(Zum Feedback der ASM 9/94, S. 48, und 11/94, S. 29)
1. Ich schließe mich OXO, Ronald McDonald und Big Hindy an: Wir wollen ein Poster der Redaktion! Wie wär's mit einer Leserabstimmung?
2. Der Wetterdienst heißt Meteorologie!
3. Würdet Ihr mir zum Kauf eines CD-ROMs raten?
4. Wird es "Portal Trumpet 2" für den PC geben?
5. Kate, eine Bitte an Dich. In diesem Schuljahr behandeln wir verschiedene Berufsgruppen. Würdest Du über Deinen wirklich coolen Job in unserem Unterricht sprechen? Ich lade Dich auch zum Essen ein (bei uns gibt's viele Imbißbuden).

Der König der Froschkönige

(Anm. d. Red.: 1. Leserabstimmung? Eigentlich wollten wir den Fischer-Chören keine Konkurrenz machen.
2. Nee, der Wetterdienst heißt Metro... – Meter... – logisches Institut, das was Du meinst, heißt auf Deutsch Wetterkunde (glaub' ich).
3. Ja, denn Ladendiebstahl ist auch weiterhin kein Kavaliersdelikt.
4. Natürlich, nur ist das Game seit September (also noch vor offiziellem Erscheinen) bei uns indiziert.
5. Du Töffel hast anonym geschrieben! Dank des Poststempels konnte ich wenigstens den Ort ausmachen. Mein Kleinhirn sagte mir nach einigen Stunden, daß die Reisekosten nicht gerade gering wären, folglich überleg Dir, wie die Reise finanziert werden kann, dann komme ich vielleicht.

kate)

Erster Brief

Hallo, Feedback! Dies ist mein erster Brief an Euch. Der Grund: ein paar mehr oder weniger wichtige Fragen.
1. Ich möchte über Eure Rubrik "Kleinanzeigen" ein paar meiner (Original-)Spiele loswerden. Könntet Ihr mir ein paar Tips geben, zu welchem Preis ich sie verkaufen soll?
2. Warum gab es in der 10/94 kein "Highlight des Monats"?
3. Wieso zum Teufel habe ich mir einen C64-Joystick für meinen PC gekauft?
4. In der ASM 12/94 habt Ihr in Eurem Bericht über die Legendsy '94 ein Bild von "Wanda, der Elfe" abgebildet. Kennt Ihr zufällig ihre Adresse oder wenigstens ihren richtigen Namen? Wenn ja, müßt Ihr es mir sagen.
5. In der gleichen Ausgabe habt Ihr das Spiel "The Incredible Hulk" getestet. Warum bekam es nicht die Auszeichnung "Flop des Monats"?

Fan

(Anm. d. Red.: 1. Der eine verkauft seine Games zum Schleuderpreis, der andere will das Geld zurückhaben, das er dafür hingeblättert hat. Spiele, die im Versandhandel noch zu kriegen sind, werden oft für die Hälfte bis 2/3 des Neupreises angeboten; für ältere Sachen gibt es in der Regel weniger.
2. Weil es im entsprechenden Monat kein Spiel gab, das diese Auszeichnung unserer Meinung nach verdient hätte.
5. Gute Frage – aber für den Flopstern war TIH doch noch ein bißchen zu gut.

kate)

3. Paß auf, daß Du nicht am Ende eine Nintendo-Spielkassette in den CD-ROM-Schacht hineinstopfst und Dich dann über die komischen Laufwerksgeräusche wunderst. Kann mir einer sagen, wieso ich mich eigentlich mit solchen grrrr§&%%$-Fragen befasse?
4. Nö, müssen wir nicht. Bloß daß sie mit bürgerlichem Namen Kristin heißt und auf die Schauspielschule geht, darf ich Dir verraten. Wenn Du Kristin mal in 3D bewundern willst, schau in die ASM special 26 ab Seite 15...

sz)

Nein, danke!

Ich bin seit ziemlich genau seit einer Woche im Besitz des Bundesliga Manager Hattrick (PC). In dieser einen Woche habe ich bereits mehr Fehler an diesem Programm gefunden, als seine beiden Vorgänger zusammen hatten. Mittlerweile ist mir die Lust am Weiterspielen gründlich vergangen.
Nachdem ich das Spiel ohne Probleme installiert und danach gestartet hatte, freute ich mich auf die erste Saison. Daß diese Freude verfrüht war, zeigte sich jedoch schon sehr bald. Beim Versuch, ein Freundschaftsspiel gegen einen Konkurrenten zu spielen, mußte ich leider feststellen, daß mir keine Möglichkeiten gegeben waren, direkt in das Spiel einzugreifen. Wenn ein Freundschaftsspiel ansteht, hat man nur noch die Hälfte der Schreibtisch-Funktionen zur Verfügung, und selbst die Funktionen, die noch vorhanden sind,

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

ASM-Bazar

Star-Trek-CDs

3-CD-Box
Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"
34,95

Star-Trek-Sound-Effects
69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen
31,95

The Best of Star Trek
34,95

"Deep Space Nine"
31,95

4-CD-Box
Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.
59,95

3-CD-Box
Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen
34,95

"... Spock, bitte melden!" Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans. 77 faszinierende Ansagetexte.
nur 29,95

Greatest Science-fiction-Hits II
"Star Wars", "Empire Strikes Back", "Time Tunnel", usw.
39,95

Star Tek II – The Wrath of Khan
34,95

Greatest Science-fiction-Hits III
"The Thing", "Blade Runner", usw.
39,95

Greatest Science-fiction-Hits
"Moonraker", "Space 1999", "Superman", usw.
39,95

Endlich! Endlich!
Das Warten hat ein Ende...
Sie ist da!
Chris Hülsbecks neue CD

Rainbows
30,95

Star Trek Generations
Original Soundtrack zum Film. Kinostart: 9.2.95, bei uns schon zu haben
34,95

Chris Hülsbeck CDs

Apidya	Shades	Turrican	To be on top
24,95	28,95	31,95	29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme **(05651) 9796-18**

funktionieren nicht einwandfrei. So ist es nicht möglich, vor dem Spiel eine Einstellung in der Mannschaftsaufteilung oder in der Taktik vorzunehmen, da z.B. schlicht und einfach keine Spieler mehr vorhanden sind, die man aufstellen könnte.
Zum anderen befindet sich auf dem Schreibtisch nicht mehr mein Vereinswappen, sondern die Deutschlandfahne (dabei habe ich doch den WM/EM-Modus am Anfang abgeschaltet). Von meinen anfänglich 3.000.000 DM sind scheinbar auch nur 1.000.000 DM übrig – laut Kontostandsanzeige auf meinem Schreibtisch.
Als ich jedoch versuche, ein Spiel zu unterbrechen, um auszuwechseln (oder zumindest umzustellen, da ich ja nicht einmal weiß, welche Spieler eigentlich aufgestellt sind), tut sich zu meinem Erstaunen gar nichts. Genau das gleiche passiert, als ich versuche, die Taktik zu ändern.
Irgendwann wird mir ganz schmerzlich bewußt, daß man sogar bei ganz normalen Spielen Probleme hat, die richtigen Spieler ins Team zu nehmen. Als ich nämlich vor (und nicht während) eines Spiels versuche, meine ersten elf Spieler zu bestimmen, bekomme ich – nachdem ich zuvor einen Spieler aus dem Aufgebot genommen habe und ihn nun wieder einsetzen will – die Meldung: "Reservespieler wurde bereits ausgewechselt." Dieser Spieler läßt sich nun nur noch außerhalb der ersten Elf setzen und wechseln.
Läßt man die Aufstellung jedoch vom Computer machen und bestimmt nur die Art der Grundaufstellung, so kann man diese beliebig oft ändern, ohne daß irgendwelche Meldungen einen unterbrechen (obwohl der Computer bei fast jeder Änderung auch automatisch andere Spieler aufs Feld schickt). Da muß ich mich doch fragen: Hab ich nun die Möglichkeit, selbständig zu entscheiden, oder nicht?
Im Laufe der Saison kamen dann noch so "Kleinigkeiten" dazu wie ein Spieler der eigenen Mannschaft, der während eines Spiels
– zwei gelbe Karten bekommt, ohne dafür vom Platz zu fliegen,
– "rot" sieht, und der Computer stellt prompt einen Ersatzmann aufs Feld, und,
– obwohl im Handbuch angekündigt: Es gibt keine Sperren bei der fünften, zehnten oder gar 15. gelben Karte.
Die Krönung kam jedoch erst vor kurzem. Ich hatte mir zu Beginn meiner ersten Saison einen teuren Spieler für 24 Monate ausgeliehen. Sein Gehalt betrug 33.000 DM im Monat. Der Rest meiner Spielergehälter betrug ca. 6.500 – 8.500 DM. Gegen Ende des ersten Spieljahres stellte ich nun zufällig fest, daß sich die Gehälter der Spieler vertauscht haben, denn mein geliehener Spieler verdiente jetzt nur noch 6.500 DM pro Monat, ein schlechterer Spieler hingegen 33.000 DM und hatte eine Vertragsdauer von 255 Monaten (sehr realistisch).
Gehalt und die Vertragsdauer des schwächeren Spielers konnte ich in der Mitte der zweiten Saison korrigieren. Der geliehene Spieler hingegen hatte nach wie vor ein Gehalt von 6.500 DM. Außerdem stand auf seiner Spieler-Karteikarte, daß er dieses Gehalt noch drei Monate bekommen würde, daß jedoch die Leihdauer noch fünf Monate betragen würde.
Dies gab mir zu denken, und ich versuchte, dem Spieler einen neuen Vertrag anzudrehen, was natürlich und richtigerweise scheiterte. Irgendwie mußte sich das aber lösen lassen. Und WIE es gelöst wurde!
Drei Monate später, mitten in der Sommerpause, meldete sich mein Computer mit der Nachricht, daß mein Spieler doch keinen Vertrag mehr hätte und ich mal nachschauen sollte. Zugleich wurde das Vertragsverhandlungs-Fenster automatisch geöffnet. Da saß ich nun. Da der Spieler nur geliehen war (noch für zwei Monate), war es mir nicht möglich, ihm einen neuen Vertrag anzubieten. Ebensowenig war ich in der Lage, dieses Sch...menü wieder zu verlassen, bevor er einen neuen Vertrag hatte. Da das eine nicht ohne das andere ging, blieb mir nur eines übrig: Computer ausschalten und das Spiel in den Mülleimer werfen! Bin ich der einzige, der diese Probleme kennt?

Ohne Absender

(Anm. d. Red.: Ein echter Horrorbericht, den Du uns da ablieferst, lieber "Ohne". Da wollen wir auch gar nicht lange um den heißen Brei herumreden.
Natürlich ist es ärgerlich, wenn ein neuerworbenes Computerspiel, für das man eine Menge Geld abgedrückt hat, den vielen Versprechungen und hohen Erwartungen nicht gerecht wird. Auch wir möchten bei Tests des öfteren am liebsten in die Luft gehen, wenn dies und das und jenes einfach nicht funktioniert.
Dein Brief hat uns besonders betroffen gemacht, weil auch wir den 'Bundesliga Manager Hattrick' im Test für "Gut" befunden haben – zwar für ein anderes System, aber immerhin. Deshalb haben wir einfach noch einmal das gemacht, was wir immer zuerst machen, wenn uns Fehler in einem Programm auffallen: Wir haben uns mit der Anbieterfirma darüber unterhalten und gefragt, was man auf Herstellerseite zu den Problemen sagt. Mathias Reichert, der Entwicklungsleiter bei Software 2000, ließ uns folgende Stellungnahme zukommen:
"Kein Programm ist fehlerfrei!". Diese Aussage ist wahrscheinlich so alt wie das erste Programm, das jemals auf einem Computer entstanden ist. Auch wir, Software 2000, können dieses Gesetz nicht widerlegen. Bei einem extrem komplexen Programm wie dem 'Bundesliga Manager Hattrick' kann man Fehler, auch nach noch so langer und intensiver Testphase, leider nie ausschließen. Wir tun immer unser Bestes und versuchen, alle Fehler während der Entwicklung zu finden und zu berichtigen. Wir geben ein Programm natürlich auch erst dann in die Produktion, wenn wir nach bestem Wissen und Gewissen der Meinung sind, ein fehlerfreies und stabil laufendes Programm in der Hand zu haben. Das Programm 'BMH' wurde bei uns von etwa 20 Leuten über einen Zeitraum von einem Jahr getestet und gespielt. Diese Menschen haben ihr Bestmögliches getan, um das Spiel zu perfektionieren, jedoch finden über 100.000 Kunden logischerweise mehr Fehler als 20 Tester.
Das Programm 'BMH' wird auch jetzt immer weiter verbessert. Sobald ein Fehler nachvollzogen werden konnte, erstellen wir eine neue Programmversion. Registrierte Kunden, die ihre Originaldisketten einschicken, bekommen umgehend und kostenlos die neueste Version zugeschickt. Weiterhin bieten wir einen Hotline Service (Tel. 05241/986010, montags bis freitags 11–18 Uhr) und eine Support-Mailbox an, bei der sich Kunden immer die neuesten Programmupdates per Modem besorgen können.
Sollte man ein Spiel, das man teuer bezahlt hat, wirklich in den Mülleimer werfen? Ich kann nur auf die oben genannten Serviceleistungen verweisen und allen Kunden, die Probleme mit 'BMH' haben, anbieten, sich die aktuelle Version zu besorgen. Die Version, die wir zur Zeit ausliefern, beinhaltet die von Eurem Leser aufgezählten Fehler und Ungereimtheiten nicht mehr.

Soweit die Stellungnahme von Mathias Reichert. Gestattet mir, die Ihr diesen Brief lest, eine abschließende Bemerkung. Ehe jetzt nämlich ein falscher Eindruck entsteht: Probleme wie die aufgezählten kommen keineswegs nur bei den Produkten weniger Firmen vor, und fast alle Anbieter von Computerspielen zeigen ein ähnlich offenes Ohr für die Sorgen und Nöte ihrer Kunden wie Software 2000. Und deshalb empfinde ich es letzten Endes geradezu als Vorteil, daß wir in dieser Branche immer noch direkten Einfluß auf die Qualität der Produkte nehmen können. In der Regel sitzen nämlich auf beiden Seiten des Verkaufsregals begeisterte Spieler, und es ist durchaus lohnenswert, wenn man sich schon ärgert, auch miteinander darüber zu reden.

sma)

Inside MULTIMEDIA - SHOP

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Fun Decoder

Ihr Zugang zum Multimedia-Highway

Neben den Fernsehdaten ist es Haushalten, die über einen Satelliten, Antennen oder Kabelanschluß verfügen möglich, sich aktuelle Daten, Informationen, Nachrichten und Programme kostengünstig auf den Rechner zu laden. Dafür ist lediglich ein Decoder-Zusatz zu dem Computer erforderlich. Der Fun Dekoder ist ein Komplettpaket, welches Ihnen den Einstieg in den Multimedia-Highway ermöglicht.

Neben dem Dekoder erhalten Sie folgende Produkte auf 2 CD-ROM's mitgeliefert:

1. winTV - Die digitale Fernsehzeitschrift
2. Microsoft Data TV
3. Reise TV
4. Infotek
5. Weitere Dienste wie z.B. CHIP-Aktuell, Shareware, PC Home Shopping etc.

Fun Dekoder inkl. 2 CD-ROM's **99,–**

SoundDrive 16 EZ

- 16-Bit-OPL3-Soundkarte
- vollautomatische Installation
- kompatibel zu SoundBlaster, SoundBlasterPro-, MPC 2 und Windows Sound System 2.0
- optional: General MIDI, GS, MT-32, SCC1 über WaveBooster
- mit QuickVoice-Spracherkennung und Key-Z-Player
- Utilities und Handbuch
- Mitsumi CD-ROM- und SCSI-2-(optional) Interface

199,–

Diamond Stealth 64 VRAM

Eine der schnellsten Grafikkarten, die zur Zeit in dieser Preisklasse erhältlich ist:

2 MB **549,–**

4 MB **949,–**

Diamond Stealth 64 DRAM

Hervorragende Grafikleistung mit einem super Preis-/Leistungsverhältnis

1 MB **299,–**

2 MB **399,–**

Competition PRO Analog PC-Joystick

Ein Muß für den Fan von Flugsimulatoren und Autorennen!

79,–

SoundWave 32+ SCSI

Die Luxusausführung der SoundWave 32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrofon und Adapterkabel Klinke auf Cinch

459,–

CDR 63/74 min.

Leere CD-Rohlinge für die Erstellung Ihrer eigenen Master oder zur Datensicherung (CD-Recorder erforderlich!)

31,90

Diskettenbox

Eine außergewöhnliche Archivierungsmöglichkeit für jeweils fünfzehn 3,5"-Disketten. Gleichzeitig können Sie in einer kleinen Schublade Notizzettel aufbewahren. Ein nicht alltägliches Utensil für den Schreibtisch.

9,95

Multimedia-Lautsprecher

79,–

25-Watt-Aktivlautsprecher mit Netzteil und Ständer. Ideal für Multimedia-Anwendungen und Spiele, die über eine ansprechende Soundausgabe verfügen. Das Modell ist baugleich mit dem Produkt eines namhaften deutschen Markenherstellers!

DSP-Software Upgrade

Neue Software für Soundwave 32 + SCSI

79,–

DSP-Software Upgrade - Invision Chipsatz

Neue Software für Soundwave 32 + SCSI

139,–

GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

229,–

SoundWave 32

389,–

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrofon, Sound-Impression, 1 Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, S undBlaster und AdLib

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, sola ge der Vorrat reicht.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im He oder rufen Sie an: 05651/9796-18

Tief in der 'Höhlenwelt'

Drachen, Drakken und Kristalle

Eric "Speedy" Mac Doughan verliebt sich auf einem seiner Raumflüge in die schöne Maomi. Doch währt sein Glück nicht lange, denn auf Lamos 4 verschwindet Maomi spurlos, und für Eric beginnt das größte Abenteuer seines Lebens. – Vor einigen Tagen habe ich das Tagebuch des mutigen Helden in die Hand bekommen. Es berichtet von den phantastischen Erlebnissen auf der Höhlenwelt:

Susi

Wo bin ich da nur hingeraten? Erst lande ich auf diesem verdammten Planeten, treffe den merkwürdigen Cal, der mir irgend etwas Wirres über die von Drakken unterdrückten Bewohner der Höhlenwelt erzählt. Er spricht auch von einem 'Leuchtenden Kristall', der die Höhlenweltler befreien kann. Und ich soll die Kohlen aus dem Feuer holen!

Auf geht's ins Abenteuer: Mit einem komischen Vehikel fahre ich durch die Gegend, taste mich halb-blind durch ein Höhlenlabyrinth, um gleich auf meinem ersten Drachenflug von den Drakken eingelocht zu werden. Doch das kann meinen Freiheitsdrang nicht mindern; also breche ich kurzerhand aus und befreie ganz nebenbei Helami, ein nettes Mädel dieses Planeten.

Auf meiner weiteren Flucht benutze ich die Drachen-Air und springe mit Helami an der richtigen Stelle vom Flugdrachen ab. Nach dem besten freien Fall meines Lebens lande ich mit ihr in einem wunderschönen Bergsee. Sie gibt mir noch einige wichtige Hinweise und zieht von dannen. Ich begebe mich derweil nach Wiesn-Sulzthal hinunter und komme dabei an einer merkwürdigen Statue vorbei.

Im Ort besorge ich mir etwas Kleingeld und kaufe im Laden eine Kletterausrüstung, mit der ich mich schnurstracks in Richtung Berg aufmache. Als zünftiger Kraxler erklimme ich die steilen Höhen und treffe in einer Höhle auf einen kranken Drachen. Wie kann ich dem Tier helfen? Ich erinnere mich, im Ort von einem Drachenzüchtertreffen gelesen zu haben. Nichts wie hin und aufgepaßt. Mit vielen wichtigen Infos im Gepäck klettere ich zum Drachen hinauf und habe nach seiner Heilung einen neuen Freund – genauer gesagt, eine neue Freundin namens Susi – gewonnen.

Susi ist ein wilder Drache, und ich brauche erst mal einige Flugstunden. Einer dieser Flüge führt mich auf Josbaols Plateau. Ein kleiner Pfad endet bei einem versteckten Tempel, in dem eine riesige Drachenstatue steht. Da es nichts Weltbewegendes zu entdecken gibt, gehe ich wieder und treffe auf den alten Josbaol, der mir ein Stück einer Landkarte von Veldor gibt und mich nach Berg-Wolkenheim schickt. Dort sollte ich auch Maomi wiedersehen.

Ein kleiner Stadtbummel führt mich in das einzige Gasthaus, wo mir der grantige Wirt ein Zimmer gibt. Im Hinterstübchen treffe ich sie endlich ... – meine Maomi. Während ich dem Wirt eine Kassette ans Ohr labere, kann Maomi das Weite suchen. Am Landeplatz lerne ich Graubart und Ginbart kennen, die mir fortan wichtige Informationen liefern und über gute Beziehungen verfügen. Meine nächstes Reiseziel heißt Wahringen.

Im Wirtshaus dortselbst lerne ich zwei Typen kennen, die mir nach einigem hin und her den Namen Dolmonar verraten. Da ich den überhaupt nicht kenne, fliege ich mit Susi zurück nach Berg-Wolkenheim. Graubart erzählt mir einiges über Dolmonar, und ich fliege nach Wiesn-Sulzthal, um auf der dortigen Drachenzüchtertagung den guten Dolmonar näher kennenzulernen. Er ist nämlich der Vorsitzende dieser Versammlung.

Dolmonar berichtet von einem geheimnisvollen Ort namens Lakkasor. Wer könnte mir darüber besser Auskunft geben als Graubart? Also schwinge ich mich auf meine treue Susi und suche den Guten auf. Er kann mir selbstverständlich weiterhelfen. Und Maomi, die mich bereits erwartet hat, reicht mir noch ein Landkartenstück, auf dem Südmeerfleck – der Ort meiner nächsten Reise – eingezeichnet ist.

In Südmeerfleck lerne ich die merkwürdigsten Leute kennen. Rungar, der Stallmeister, ist mir auf Anhieb nicht ganz geheuer. Ich lasse nur meine Susi bei ihm. Alina, Leiterin eines Mulloohverleihs, hat ein paar flotte Sprüche auf Lager. Oberhalb der Stadt treffe ich auf die Händlerin Majulie, die mir einiges über Lakkasor erzählt und ein weiteres Teil von Veldor liefert. Damit habe ich nun eine komplette Landkarte.

▲ Malerisch! Josbaols Plateau

In der Nähe von Majulies Stand treffe ich auch auf einen Diktor, der mir Interessantes über die Mulloohs berichtet. Ich muß unbedingt in die Wüste und mir die ganze Sache von nahem betrachten.

Der Flug mit Susi ist relativ kurz, und ich lande in der Nähe einer Ruine. Dort steht einsam und verlassen ein Mullooh, das wohl auf mich gewartet hat. Ich schwinge mich auf seinen Rücken, und los geht's. Endstation ist ein Tempel, den ich mir natürlich aus der Nähe anschaue.

Hinter dem Eingangsportal gafft mich eine riesenhafte Drachenstatue an. Als ich näher hinschaue, fallen mir zwei Schätze in die Hand, mit denen ich mich auf schnellstem Weg nach Südmeerfleck zu Majulie begebe. Sie kauft mir das eine Teil ab und erzählt mir von einem Ort namens Mindhoor, den ich unbedingt aufsuchen sollte.

Wo erfahre ich mehr darüber? Richtig: bei Graubart. Also jette ich flugs nach Berg-Wolkenheim und befrage abermals den weisen Mann. Er berichtet mir von seinem Freund Zep, der in Mindhoor leben soll. Susi bringt mich heil und sicher nach Mindhoor, und ich finde Zep bei seiner Hütte am See. Rund um den See sind drei Pyramiden angeordnet, die ich in einer bestimmten Reihenfolge versenke. Danach habe ich mir ein kühles Bad verdient. Ich steige in die Fluten und tauche ein bißchen herum. Eine Schlingpflanze versperrt mir den Eingang zu einer unterirdischen Höhle, aber so ein Wesen macht mir auch keine Angst. In der Höhle stehe ich vor einem riesigen Portal, das mir den Weg versperrt. Rechts und links sind wieder Pyramiden angeordnet. Ein

▲ Auf dem Mullooh geht's recht holperig zu

▲ In Berg-Wolkenheim gibt's immer reichlich Infos

bißchen hier gedrückt und dort gezogen, und schon öffnen sich die Tore. Vor mir steht wieder ein riesiges Drachendrum, bei dem ich ein Kleinod finde.

Irgendwo müssen die Sachen doch hinpassen, die ich im Laufe meines Abenteuers gesammelt habe! Ich grübele, und plötzlich kommt mir die Erleuchtung. Auf dem Weg vom Berg nach Wiesn-Sulzthal war mir schon früh eine Statue aufgefallen, die ich vielleicht einmal näher untersuchen sollte. Nichts wie hin!

Tatsächlich: Nachdem ich alle gesammelten Teile dort richtig angebracht habe, öffnet sich mir auf wundersame Weise ein neuer Weg, an dessen Ende sich eine Tempelstadt befindet. Dort treffe ich auf Maomi und Gusmar, den Wächter dieser Stadt, der mir von Safuril und dem Quel-Than erzählt. Beide muß ich auftreiben, um den 'Leuchtenden Kristall' zu finden.

Ich mache mich schleunigst auf den Weg. Meine unendliche Odyssee führt mich nochmals von Wiesn-Sulzthal nach Wahringen und auf Josbaols Plateau, bis ich mit den richtigen Utensilien wieder in Sekamidoor lande (so heißt nämlich die Ruinenstadt) und meinen Auftrag erfülle.

Auf einmal taucht Cal wie Phönix aus der Asche auf und kann die restliche Arbeit für die Befreiung der Höhlenwelt übernehmen. Ich fühle mich wie Superman, doch plötzlich ...

An dieser Stelle endet Erics Tagebuch aus unerfindlichen Gründen. Es wird das beste sein, wenn Ihr selbst einmal nachschaut, was ihm zugestoßen sein könnte...

▲ In der alten Tempelstadt klärt sich einiges auf

Is' nich' wahr!

Da gibt es doch tatsächlich absolute Cracks unter Euch, die wahrscheinlich nichts anderes machen, als Spiele – sobald sie sie in ihre Finger bekommen – gleich hemmungslos in den Laufwerks- oder CD-ROM-Schacht zu schmeißen, auf Teufel komm raus an einem Tag durchzuspielen und auch noch gleich die Lösung aufzuschreiben – selbst auf die Gefahr hin, daß dieser Tag dann eben mal 48 oder mehr Stunden hat. Uff, was für ein Bandwurmsatz! Ganz ehrlich: Ihr seid absolut super-dufte Aushilfsagenten.

Doch nun habe ich eine wirklich klitzekleine Bitte an Euch: Wenn Ihr Eure so genialen Knobelhilfen als Winword-, Word-, Write-, oder ganz einfach als ASCII- oder ANSI-Textdateien auf Diskette speichert und uns in dieser Form zuschickt, könnt Ihr Eure genialen Lösungen wesentlich schneller in der nächsten Ausgabe finden. Außerdem schont Ihr damit die armen, vom vielen Tippen schon ganz krummgewordenen kleinen Fingerchen Eurer lieben Miss Moneypenny.

Zu ewigem Dank verpflichtet

Eure Miss Moneypenny

Inhalt

● Dreamweb

WICHTIG: Alles genau untersuchen, mit den Leuten reden!

Auserkoren, das Dreamweb von den negativen Einflüssen der sieben Diener des Bösen zu befreien, startet Ryan in sein mörderisches Abenteuer. Von Alpträumen geschüttelt wacht er in Edens Appartement auf. Wegen seiner heftigen Kopfschmerzen setzt er gleich die dunkle Sonnenbrille auf, zieht die Uhr ans Handgelenk und stiefelt zum Schreibtisch los. Dort nimmt er seine Brieftasche und öffnet sie. Er findet einen Zettel, auf dem er sich die Codezugangsnummer zu seiner Wohnung notiert hat, sowie eine Cashcard.

Na ja, wenn man eine Mission zu erfüllen hat, sollte man doch auch ein wenig Kohle dabei haben! Die Brieftasche selbst braucht Ryan nicht und läßt sie einfach fallen (drop). Weiter geht's ins Wohnzimmer. Dort findet er auf dem Tisch eine Interface-Steckkarte, die sogleich eingesackt wird. Da man ja nie wissen kann, was einen unterwegs erwartet, nimmt Ryan noch ein Messer aus der Küchenschublade mit.

So, was könnte man denn noch gebrauchen? Für den Fall der Fälle füllt er einen Becher mit Wasser und steckt auch diesen ein. Da war doch noch was? Ach ja, er öffnet die Mikrowelle und entnimmt einen merkwürdig aussehenden Schlüssel. So, und jetzt kann's losgehen. Er betätigt den Fahrstuhlknopf und fährt runter in die Garage, wo er einen Schraubenzieher und einen Schraubenschlüssel findet. Gut gerüstet für alle Lebenslagen verläßt er Edens Haus und macht sich auf in seine eigene Wohnung.

Code eingeben und eintreten, klar! Wie war doch gleich der Name vom ersten Typen, den er abmurksen soll? Ach ja, Crane. Die Steckkarte aus Edens Wohnung steckt er ins Interface und schaltet den Monitor an (login Ryan, list Steckkarte, list Subdir, read File) und liest sich alles ganz genau durch. Hmmmm.

Er holt sich die Steckkarte, die neben der Tastatur liegt, tauscht diese gegen die erste im Interface aus und liest auch deren Inhalt ganz sorgfältig durch. Ah ja! Sehr interessant! Da er die Steckkarten nun nicht mehr braucht, läßt er sie einfach auf den Boden fallen. Unordentlicher Kerl! Wie war das noch in einem der Files? Sparky hat Sehnsucht nach ihm. O.k., ab geht's zu Sparky.

Nach einem kleinen Plausch mit dem Mann an der Theke weiß Ryan nun auch, wo er Crane finden kann: im Regency-Hotel. So, mal sehen, was Sparky will. Er ist böse, daß Ryan sich so rar macht und zahlt ihm seinen letzten Lohn aus. Ryan steckt seine Cashcard in den Scanner und bekommt seinen Lohn gutgeschrieben. Endlich flüssig! So, bevor es so richtig losgeht, erst mal einen kleinen Besuch bei Freund Louis.

Nachdem Ryan vor Louis' Wohnung die Turnschuhe geklaut worden sind, macht er sich im wahrsten Sinne des Wortes auf die Socken und in Louis geheime Gemächer. Wie das hier wieder aussieht! Da das Leben ohne Schuhe auf die Dauer schmerzhaft werden könnte, hebt Ryan die Turnschuhe im Badezimmer auf, zieht sie an und plauscht ein wenig mit Louis. Weil er unbedingt eine Waffe braucht, verrät ihm Louis eine mögliche Quelle, wo man sich Knarren besorgen kann – das Billardcenter – und gibt ihm noch seine Schlüsselkarte mit, damit er dort überhaupt hineinkommt.

Aha, nächste Station ist das Billardcenter. Ryan schaut sich die Schlüsselkarte intensiver an und entdeckt die Adresse dieses feinen Etablissements. Vor dem Eingang zur Ballbude teilt er dem Wachmann mit, daß er im Besitz eines Codeschlüssels ist, zieht diesen durch den Scanner und gelangt über den Aufzug hinein.

Vom Barmann erfährt er, daß Herr Silverman schon auf ihn wartet (oops!) und marschiert sofort los zu dessen Büro. Herr Silverman weiß schon Bescheid. Ryan zieht

seine Cashcard durch den Scanner und bekommt eine prima Waffe ausgehändigt. So, nun kann es losgehen mit Mord Nr. 1: Crane, sieh dich vor!
Im Regency-Hotel geht Ryan zur Rezeption, checkt ein und bekommt einen Zimmerschlüssel übergeben. Läuft alles problemlos! Von den auf Crane wartenden Fans erfährt er, daß Crane sich im Penthouse aufhält. Nun gut, erst einmal mit dem Lift so hoch es geht. Mit der Schlüsselkarte fährt er in die vierte Etage, steigt dort aus, geht links den Gang entlang und kommt so an einen Notkasten. Diesem entnimmt er eine Axt und marschiert sofort wieder in den Fahrstuhl. Hier öffnet er mit dem Küchenmesser die Liftsteuerung und schneidet das herausfallende Kabel durch.
So, das wäre geschafft! Jetzt zieht er rechts oben am Griff und öffnet so das Fahrstuhldach. (Speichern!) Die verschlossenen Türen sind kein Hindernis, wenn man im Besitz einer Axt ist. Gesagt, getan: Ryan findet sich im Penthouse in einer etwas brenzligen Situation wieder. Aber kein Problem! Dem ersten Wachmann wird die Axt an bzw. in den Kopf geknallt, und der zweite wird mit der Waffe ausgeschaltet. Crane, deine letzte Stunde hat geschlagen!
Etwas später überrascht Ryan dann auch Crane im Schlafzimmer in einer etwas prekären Lage. Bewußt, sich keine Sentimentalitäten leisten zu können, zieht Ryan die Waffe und knallt Crane gnadenlos ab.
Huch, was denn jetzt? Auf seltsame Weise wird er nun zum Dreamweb teleportiert, wo er sich mit einem der Wächter unterhält.
Bösewicht Nummer zwei ist ein gewisser Sterling. Aha! Was war noch? Ach ja, Gang durchgehen und an der Kreuzung den lila Kristall mitnehmen. O.k., warum auch nicht? Im rechten Gang, hinter der linken Tür, gelangt er an einen Sockel, in den er den ungewöhnlichen Schlüssel steckt. Hast du's nicht gesehen, gelangt Ryan zurück in die schnöde Welt und findet sich dort in einer Gasse wieder. Er beschließt, zunächst einmal die neuesten Nachrichten zu lesen, und geht in seine Wohnung.
Dort legt er eine Steckkarte ein und liest sich aufmerksam die Newsnet-Files durch. Aha, Sterling befindet sich heute abend im Studio Kanal 6. Prima, da steht ja auch die Adresse, also nix wie hin.
Bei den Fernsehstudios angelangt, läuft Ryan zunächst ganz um das Gebäude herum, bis er vor einer Schranke und einem Wachhäuschen steht. Da der Wächter nicht einsieht, daß Ryan wirklich dringend ins Gebäude muß, wird er kurzerhand erschossen. Ryan öffnet an der Schalttafel die Studiotüren, geht um die Schranke herum und betritt das Gebäude. An der Rezeption hebt er die Broschüre auf und steckt die darunterliegende Passierkarte ein.
Die Broschüre fliegt auf den Boden, wie eben alles, was er nicht mehr braucht. Ryan geht links den Gang entlang und öffnet mit der Karte die untere Tür. Mit dem Schraubenzieher bricht er den Sicherungskasten auf, hebt die herausgefallene Sicherung auf und verläßt den Raum wieder. Jetzt geht er ganz nach rechts, hoch in den Abstellraum, links die Leiter hoch, und gelangt so auf die Balustrade über der Studiobühne.
In der Windensteuerung tauscht Ryan die kaputte Sicherung gegen die neue, die er vorausschauenderweise schon mitgebracht hatte, setzt die Winde in Gang und hat so Fiesling Nr. 2 ausgeschaltet. Sterling, das war's!
Abermals findet sich Ryan beim Dreamweb wieder. Hier erfährt er durch den Wächter von seinem nächsten Opfer, einem Mann namens Sartain. Nun gut, den Gang entlang, an der Kreuzung links, rechte Tür, Schlüssel in Sockel und ab durch die Mitte wieder in die brutale Welt.
Hier betritt Ryan Edens Wohnung, die er im Badezimmer in der Wanne liegend vorfindet. Er geht weiter ins Schlafzimmer und findet dort auf dem Bett unter Edens Bluse ihr elektronisches Notizbuch. Mal sehen! Nach kurzem Durchblättern stößt er auf die Adresse von Sartain Industries. Wie praktisch! Also nix wie ab zu Sartain.
An der Fabrik angekommen, öffnet er die Eingangstür und betritt das Werk. Da der Computer mit Ryans Handabdruck nichts anfangen kann, wird die lästige Maschine kurzerhand mit der Waffe außer Gefecht gesetzt, und so kann links die Tür zum Aufzug geöffnet werden. Schon wieder Aufzug fahren! (Speichern!)
Oben angekommen, wird Ryan von zwei Spitzbuben erwartet. Sofort benutzt er den lila Kristall, dessen magische Kräfte beide Typen sofort ausschalten. Ryan geht den Gang entlang und öffnet die Aktentasche, die bei den Überresten des einen der beiden Gangster liegt. Er entnimmt ihr ein geheimes Dokument, das natürlich sofort genauestens durchgelesen wird. Das hat sich aber gelohnt! Gleich zwei neue Adressen von potentiellen Opfern: Underwood und Chapel! Ryan geht durch die rechte Tür und steigt die Treppe ganz nach oben (speichern!). Auf dem Dach des Gebäudes geht er nach links und knallt das Flugzeug mit dem flüchtenden Sartain ab. Ryan, die dritte!
Wieder einmal beim Dreamweb angelangt, erfährt Ryan, daß er sich jetzt um Underwood und Chapel kümmern soll. War ja irgendwie klar! Also durch die erste rechte Tür, Schlüssel in den Sockel, und ab geht's. Diesmal findet Ryan sich in einem Parkhaus wieder. Von einem dort abgestellten Bus nimmt er eine Drahtschere und

verläßt die Örtlichkeiten. Nächste Anlaufstelle ist Chapels Haus. Doch dort hat schon jemand die Arbeit für Ryan erledigt. Von einem Polizisten erfährt er, daß jemand das Haus mitsamt Chapel in die Luft gejagt hat. Gut, einen Mord weniger auf dem Konto!

Er geht wieder zurück zur Mauer (1. Bild), klettert sie hoch und untersucht die Reste von Chapels Mobiliar. In den Explosionsresten finden sich ein Bild – wo nur hat er diese Kirche schon einmal gesehen? – und eine blaue Steckkarte. Die wird natürlich sofort mitgenommen.

Ryan, von Natur aus neugierig, marschiert sofort in seine Wohnung, legt die Steckkarte ein, und – o la la, sein Paßwort reicht nicht mehr aus. Da er ja immer alles aufmerksam durchgelesen hat (hihi), weiß er, daß der Anführer der Gangsterbande ein gewisser Beckett ist. So loggt er sich unter dessen Namen ein (login Beckett) und verwendet das Paßwort, das ihm am logischsten erscheint: Septimus. Gut gemacht! Nun kann er viele neue interessante Dinge lesen, auch die Adresse der Kirche St. Septimus – genau, daher kannte er das Bild! – erfährt er auf diese Weise.

Hmmm, was nun? Zunächst begibt sich Ryan zum Bootshaus, denn er soll sich ja erst einmal um Underwood kümmern. Er greift sich ein Stück vom Geländer, legt den Verteilerkasten rechts frei und bricht ihn mit der Geländerstange auf.

Wie vernichtet man einen Verteilerkasten? Ach ja, natürlich! Ryan nimmt den Becher, kippt das Wasser in den Kasten und setzt damit Verteiler und Alarmanlage außer Betrieb. Durch das Sprengloch in der Balustrade und im Fenster gelangt er dann problemlos ins Haus, wo er Underwood findet. Na ja, zumindest das, was von ihr noch übrig ist. Aber leben tut sie immerhin noch. Nachdem er sich kurz mit ihr unterhalten hat, gibt er ihr den Gnadenschuß: Peng!

Vom Wächter des Dreamweb erfährt Ryan, daß jetzt nur noch Pfarrer O'Rourke und Beckett übrig sind. Also los, an der Kreuzung links... – Ryan begibt sich auf direktem Weg zu St. Septimus. Die Kette der rechten Pforte knipst er mit der Drahtschere durch, öffnet das Tor und betritt die Kirche. Welch unheimlicher Ort! Hier befinden sich zwar jede Menge interessanter Dinge, doch einzig die neben dem Skelett auf dem Boden liegende Hand erweckt Ryans wirkliches Interesse. Er hebt sie auf und geht weiter zum Altar. Die Kerzenständer und die Kleidung nimmt er herunter und schmeißt sie daneben auf den Boden. Nun setzt er die Hand in die Öffnung auf der Oberseite, schiebt die Deckplatte zur Seite und steigt hinunter in eine dunkle Grabkammer.

Uh, unheimlich hier! In der großen Vase in der Ecke findet Ryan einen roten Edelstein und steckt ihn ein. Er schiebt den Deckel vom Grab und entdeckt zwei weitere rote Edelsteine, die er ebenfalls einsteckt. Ferner nimmt er noch einen großen Stein mit – wer weiß, wofür der gut sein kann!

Die drei Edelsteine setzt Ryan in die drei Öffnungen in einer der Bodenplatten ein und aktiviert so einen Mechanismus. Eine Tür geht auf, und Ryan gelangt in ein unterirdisches Gangsystem. Er durchforstet alle Räume und Gänge, sammelt noch mehr Steine ein und gelangt bald in einen Raum mit einer Statue. Hier stellt er das richtige Zeichen ein, wodurch das Gitter verschwindet, das einen weiteren Gang versperrt hat.

Ryan geht weiter durch die Katakomben und sammelt immer mehr Steine ein (es müssen insgesamt acht Stück sein). Nachdem er alle zusammen hat, legt er sie nacheinander in die Lore. So beschwert, wird diese zu einem prima Rammbock.

Ein kräftiger Stoß und wrummmmm! Durch das Loch in der Mauer geht Ryan weiter nach links und gelangt in einen Raum, in dem er die geisterhafte Überreste von Pfarrer O'Rourke findet, der offenbar schon von Beckett selbst ausgeschaltet worden ist. Prima, noch ein Mord weniger!

Ein kleines Loch führt Ryan in einen sehr schmalen Gang, an dessen Ende er Bahngleise findet. Er folgt ihnen nach oben (speichern!) und findet kurze Zeit später einen Durchgang in der Felswand. Dahinter verbirgt sich eine Felskammer – das Geheimversteck von Beckett! Der amüsiert sich königlich über Ryan und verspricht, ihn auf keine Fall mit dem Leben davonkommen zu lassen.

Da Ryan die Chancenlosigkeit innerhalb dieses Raumes erkennt, flüchtet er sofort, als Beckett aufhört zu reden, zurück zu den Gleisen, natürlich mit Beckett an den Fersen. Doch warum soll nicht auch ein Abenteurer mal Glück ha-

Ihr geht zuerst zum Baum, der im Norden steht, und nehmt Euch den Schlüssel. Entweder teleportiert Ihr Euch aus dem Raum, oder Ihr splittet die Gruppe. Einer stellt sich dann zu den Totenköpfen und zieht an den Haken. Dann können die anderen das Gatter hochheben, und Ihr kommt so wieder heraus.

Bei der Kriegerin, die im Eis eingeschlossen ist, müßt Ihr den Spruch *'Schmelze'* loslassen. Den bekommt Ihr übrigens auch, wenn Ihr aus diesem Raum östlich rausgeht und an der Nordseite gegen die Statue rennt. Seid Ihr würdig genug, wird Euch der Spruch auf Stufe 15 für vier permanente Astralpunkte und zusätzlich Erfahrung von Hesinde persönlich verliehen. Jetzt könnt Ihr die Kriegerin befreien und Euch den roten Schlüssel aus dem Becken holen.

Anschließend geht Ihr zum Raum im Süden mit der Schatztruhe. Dort liegt der Drachentöter, den Ihr unbedingt braucht. Damit zieht Ihr gen Osten. Auf der Karte seht Ihr einen Teil eines Raums, in dem Ihr noch nicht wart. Aber wozu hat man den Transversalisspruch?

Also teleportiert Ihr Euch dorthin. Es ist der Tempel des Namenlosen. Ihr durchsucht und durchwühlt alles. Wenn Ihr den Schrank im NO ein zweites Mal durchsucht, findet Ihr einen Schlüssel. Ganz im NW ist ein Geheimgang (erkennt Ihr am Loch in der Wand). Ihr solltet erst mal den Rest des Levels durchsuchen, aber noch nicht in die Richtung, wo man die Bolzen abbekommt.

Habt Ihr alles eingesackt, müßt Ihr an den Fallen vorbei (zwischendurch rasten oder Balsam Salabunde zaubern). Durch die Wand im O kommt Ihr in einen großen Raum. Dort gibt's viel Geld zum Plündern und natürlich einen Geheimgang an der Westwand, den man mit Hilfe des Schlüssels aus dem Schrank öffnen kann. Dahinter ist ein kleines Gängesystem, das Ihr ganz durchlaufen müßt (in jede Ecke gehen). In drei Ecken liegen Skelettkrieger, die nach ihrem Tod ein Amuletteil hinterlassen haben. Das vierte Teil bekommt Ihr in einem größeren Raum. Wenn Ihr dieses Teil auch habt, müßt Ihr den Ausgang im Süden des Raums nehmen, da sonst die Amulette futsch sind. Hier ist wieder eine Geheimwand, die man mit Hilfe der vier Amuletteile öffnen kann.

Dahinter geht es einen Level tiefer. Bevor Ihr dort hinunter – geht, nehmt der guten Helen alles Wichtige ab, denn sie haut dann aus Angst vor Lächerlichkeiten ab. Ihr bekommt auf jeden Fall den Salamanderstein abgenommen, wenn Ihr heruntergeht (es hilft nichts, die Gruppe zu spalten und einen mit dem Salamanderstein oben zu lassen).

Mit einem ganz dicken Hals rennt Ihr Richtung Westen und killt zur Strafe erst mal den dummen Ritter. Doch dort geht es nicht weiter, also teleportiert Ihr Euch als Transversalis-Spezialisten einfach weiter (ganz im SW sieht man auf der Karte ein kleines Feld, wo man noch nicht war).

Bei der Statue findet Ihr etwas im Geheimfach (den Helm jemandem geben, der normalerweise keinen Eisenhelm tragen kann, und die Klaue auf jeden Fall behalten). Von den Kämpfen her ist der Level zwar schwierig, aber durchaus lösbar.

Der Statue gebt Ihr *'Arkandor'* als Antwort, und wenn Ihr nicht weiterkommt, nehmt einfach die Geheimgänge im N des Levels (die sind ausnahmsweise mal nicht auf der Karte zu erkennen; der wichtigste ist in einem quadratischen Raum oben links an der Westwand). Durch den beschriebenen Geheimgang gelangt Ihr zu Arkandor dem Drachen, den Ihr bekämpfen müßt. Im Kampfbildschirm ist ein versteinerter Zwerg zu sehen. Das ist Ingramosch, den Ihr mit dem Spruch *'Verwandlung Beenden'* von seiner Paralyse heilt. Mit ihm haut Ihr Arkandor so um die 700 Trefferpunkte raus. Und dann? Ja, was dann kommt, das schafft Ihr wohl auch allein.

● Das Schwarze Auge 2 – Sternenschweif

Zunächst einmal einige allgemeine Hinweise zur Bewältigung dieses hinterhältigen Rollenspiels. Meine Abenteurergruppe, mit der ich das Spiel gelöst habe, sah folgendermaßen aus: Krieger, Zwerg, Streuner, Auelf, Waldelf und Magier. Für den Streuner könnte man auch eine andere Wahl treffen, nur muß man dann darauf achten, daß die gesellschaftlichen Talente hoch genug sind, und daß ein Mitglied der Gruppe das Falschspiel beherrscht.

Weiterhin sollte man ein Auge darauf haben, daß der Krieger unter Rondra geboren ist (Schwertfähigkeit +1) und der Magier unter Tsa oder Hesinde (Tsa gibt CH +1). Bei Stufenaufstiegen sollte die Gruppe einigermaßen ausgewogen sein und alle Talente abdecken. Wichtig ist das Talent Kriegskunst: Je größer dieses Talent ist, desto taktisch klüger agieren die Helden bei Computerkämpfen.

Genau so ist es bei den Zaubersprüchen. Auch die sollten ausgewogen sein. Wichtige Sprüche, die z.T. auch für den Spielverlauf entscheidend sind, heißen: *Schmelze, Geister bannen, Verwandlung beenden, Transversalis, Paralü, Ignifaxus, Blitz, Saft Kraft Monstermacht, Axxeleratus und Armatrutz*.

Und eins noch: Laßt Euch mit der Charaktergenerierung Zeit und nehmt keine "Typus-Frei-Wählen"-Helden, denn die kann man meist vergessen. Meine Taktik war relativ simpel: auf die Kämpfer Saft, Kraft und Axxeleratus, dann säbeln sie alles platt.

Ihr startet in Kverasim im Peraine-Tempel. Am Markttag rüstet Ihr Eure Kämpen in der Stadt erst einmal mit Waffen und Sachen für unterwegs aus (Besteck, Schlafsäcke, Teller, Kupferkessel, Decke, Proviant, Schaufel, Seil). Habt Ihr nicht genug Geld, einfach drauflosbetrügen. (Übrigens sind alle Phexjünger ganz große Nieten, doch dazu später mehr.)

Bevor Ihr die Stadt verlaßt, unbedingt abspeichern (sollte man sowieso öfter tun). Zunächst geht's Richtung Süden, wo Ihr erst mal der Rondrageweihten zu Hilfe kommen solltet. Nach erfolgreichem Kampf bekommt Ihr nämlich Erfahrungspunkte von Rondra verliehen und könnt sofort auf Level 3(!) aufsteigen.

Weiter geht Eure Reise nach Gashok. Die Leute dort sind nicht gerade freundlich, was einer der Helden direkt durch den Bolzen zu spüren bekommt, der hinterhältig auf ihn abgeschossen wird. Das muß sofort aufgeklärt werden. Am besten schaut Ihr Euch erst mal im Dorf um. Eine abgebrannte Mühle am Rand der Siedlung erregt Eure Aufmerksamkeit, und Ihr fragt die Kräuterfrau am Marktplatz über die Mühle aus. Sie erklärt Euch, daß der Besitzer in einen Wald östlich der Stadt verzogen ist, weil ihn einige wohl nicht leiden konnten und ihn samt seiner Mühle verbrennen wollten.

Ihr zieht also nach Osten in den Wald, wo ein kleiner Pfad abzweigt. Dem folgt Ihr, bis ein Elf im Weg steht. Ihr erzählt ihm, daß Ihr ihn rächen wollt, und er gibt Euch dafür seinen Segen samt ein paar Informationen. Zurück geht's zum friedliebenden Dorf Gashok, wo Ihr die Kräuterfrau ein zweites Mal besucht. Wenn Ihr sie nach den 'Auswärtigen' fragt, erhaltet Ihr die Adresse eines Neubürgers. Quetscht ihn ruhig etwas aus (nicht umbringen, auch wenn Ihr es unbedingt möchtet), und er gibt Euch zwei Namen und Adressen.

Die richtige Adresse ist die neben dem Tempel. Den Bewohner dieses Hauses dürft Ihr getrost ins Reich Borons befördern, dann findet Ihr ein Dokument. Mit der traurigen Todesnachricht des Ordensführers geht Ihr zum ehemaligen Müller, der das gar nicht so traurig findet und Euch sogar zwei magische Waffen gibt. Ist das erledigt, begebt Ihr Euch mit Eurer Truppe weiter nach Süden bis zum finsteren

DSA 2
Finsterkoppbinge
Stockwerk 3

ihm den Kartenübersetzer (wohnt im Stadtteil "Bunte Flucht", direkt am Fluß in einem zweistöckigen Haus), der nur den Helden zuliebe mitkommt.

Ihr solltet den Schieber ausfragen, z.B. nach 'Reisen'. Diese Informationen sind sehr nützlich, er kann Euch aber auch etwas über den Salamanderstein sagen. Natürlich müßt Ihr ihm einen Gefallen tun. Dafür bekommt Ihr auch weitere Informationen über den Salamanderstein.

Im "Orkenbrut" werdet Ihr nichts finden, aber da war ja noch eine andere Taverne namens "Salamanderstein". Dort solltet Ihr noch mal nach dem Namen fragen, den Euch der Schieber gegeben hat, und siehe da, man rückt die Adresse des Typen raus. Doch Ihr solltet da noch nicht hingehen, sondern erst zurück zum Schieber. Den könnt Ihr entweder nach einem Waffenladen, nach Essen oder nach einer Unterkunft fragen. Sinnvoll wäre es vielleicht, nach Waffen zu fragen, denn der Typ hat wirklich alles auf Lager. Wenn Ihr Euch ausgerüstet habt, geht zur schwarzen Jandorra, und erkundigt Euch nach einem Geheimausgang. Jandorra wohnt ziemlich im SO der Stadt an der Mauer – um genau zu sein, ein Feld von der Mauer weg, und der Eingang zeigt nach Süden. Gebt ihr die hundert Piepen, und geht dann zu der Adresse, die sie Euch nennt. Doch vorher abspeichern!

Am Ziel findet Ihr tatsächlich einen Ausgang aus der Stadt. Doch leider müßt Ihr zwei Leute zurücklassen und zusätzlich eine kleine Aufgabe erledigen. Ihr verbindet die beiden Gruppen wieder und geht nur noch zu viert nach Norden. Von Neulowangen aus geht es nach Westen in die berüchtigten Sümpfe. Hier findet Ihr ein Haus, neben dem eine Truhe steht, deren Inhalt Ihr mitnehmen solltet.

Danach zieht Ihr nach Westen zum Dorf der Echsenmenschen. Wenn Ihr den südlichen Ausgang vom Dorf nehmt, könnt Ihr Euch mit dem Häuptling unterhalten und ihm frei nach Heldenmanier Eure Hilfe anbieten. Dazu begebt Ihr Euch in die Mitte des Sumpfes, in dem ein Tyrannosaurusverschnitt lebt. Der wird gekillt, und so bekommt Ihr die notwendige Information und den ewigen Dank der Echsenmenschen.

Nun sucht Ihr die Hexe auf, für die Ihr natürlich auch eine Kleinigkeit erledigen müßt. Ihr macht Euch also auf, um

ganz im NO des Sumpfes mitten im Wasser eine Insel zu finden, auf der ein Haus steht. Kaum habt Ihr das Haus betreten, präsentiert sich der Bewohner ganz unerwartet feindlich und wartet sofort mit einem kleinen Feuerelementar auf (siehe Packung des Spiels).

Er ist leicht erzürnt und will ein Opfer. Aber da Ihr Helden ja noch den Sternenschweif und den Salamanderstein wollt, dürft Ihr nicht das Opfer sein. Ihr entschließt Euch, die richtigen Antworten zu geben, und die sind *Gnade, Güte und Gerechtigkeit*. Als Dank bekommt Ihr die gewünschte Kristallkugel und ein Dokument.

Zurück bei der Hexe, will auch die Euch ans Leder. Aber da Ihr ja keusch seid, laßt Ihr das nicht zu und befördert sie ins Nirwana. Jetzt wißt Ihr immer noch nicht, was mit dem Typen ist, den Ihr finden sollt. Also sucht Ihr im Sumpf und werdet nördlich des Schwarzen-Auge-Gebäudes fündig.

Wenn Ihr dort herumschwimmt, entdeckt Ihr eine Stelle, zu der Ihr zu Fuß durchs Wasser gelangt. Eine Sumpfrantze mit etwas Glänzendem in der Pfote hockt in der Gegend. Aber Ihr habt ja die Dokumente gelesen und nehmt ein Netz in die linke Hand. Damit fangt Ihr die Sumpfrantze während des Kampfes.

DSA 2
Finsterkoppbinge
Stockwerk 4

Mit dieser Trophäe wandert Ihr zu einer Stelle nördlich des Dorfs der Echsenmenschen (die Mitte von drei Feldern nördlich des Flusses). Dort wachsen die im Dokument erwähnten Heidekräuter. Ihr pflückt Nummer 18 und benutzt das Kraut mit der Sumpfrantze. Mit dem neuen NPC geht Ihr dann durch den Geheimgang zurück nach Lowangen.

Glücklicherweise bekommt Ihr die beiden "verlorengegangenen" Charaktere wieder zurück. Jetzt geht es frisch ausgeruht zu der Adresse, die Ihr im 'Salamanderstein' erfahren habt. Dort prügelt Ihr die Leute ein bißchen durch. Wer einen harten Kampf haben will, sollte nicht gleich ins Haus gehen, sondern später angreifen. Ihr findet einige Ausrüstungsgegenstände, die Ihr samt Salamanderstein einsackt. Den Goldschild und den Goldhelm solltet Ihr dem Magier geben, damit er auch mal eine gescheite Rüstung hat.

Ihr geht zum Rathaus (im nordwestlichen Stadtteil), spendet dort die Waffen und auch die Nahrung und werdet

DSA 2
Finsterkoppbinge
Stockwerk 1

Svellt. Von da geht's nach Osten und dann nach Süden in den nördlichen Finsterkamm. Wenn Ihr hier eine Weile herumkraxelt, findet Ihr die Zwergenstadt.
Nur wollen Euch diese fiesen Zwerge partout nicht mit den Elfen in ihre unterirdische Stadt lassen. Aber unsere Helden sind ja nicht dumm und kommen auch so in die Zwergenbinge. Ihr geht also auf die andere Seite des Finsterkamms, nur ein paar Pixel weiter westlich. Hier findet Ihr den Eingang zu einer Höhle. Blöderweise fällt der Ausgang genau in dem Moment hinter Euch zusammen, in dem Ihr die Binge betretet. Aber Ihr laßt Euch nicht entmutigen und erforscht sie munter. Das Rad, das sich hinter den untoten Zwergen befindet, solltet Ihr vorerst nicht drehen.
Ihr geht zuerst zum Ausgang im SO des Levels. Hier ist ein riesiges, mit Wasser gefülltes Becken. Das durchschwimmt Ihr so lange, bis einer Eurer Helden die magische Wasserflasche findet. Jetzt geht Ihr wieder zurück zum Ausgangslevel und betätigt das Rad. Augenblicklich wird das ganze Wasser des Beckens abgesaugt, und eine Treppe wird freigelegt. Die führt nach unten zu einem Level, in dem einige verborgene Schätze liegen, z.B. diverse Kraftgürtel. Die werden zuerst den Kämpfern der Gruppe gegeben, später sind dann noch genug für alle da.
Nun geht's wieder zurück zum Ausgangslevel und zum Ausgang im SW (die Gargoyles dürften kein Problem darstellen). Ihr erreicht Level 2. Dazu ist nicht viel zu sagen, nur daß Ihr den Hebel betätigen müßt, um die Grube zu schließen, und daß Ihr einen Erzklumpen mitnehmen solltet, der für ein späteres Rezept wichtig ist.
Im Norden des Levels könnt Ihr fleißig rumbuddeln, was einige Erfahrungspunkte bringt, aber sonst gibt es nichts Großartiges zu erleben. Ganz im NW ist ein Schacht, den Ihr hinaufklettern müßt, um in Level 3 zu kommen.
In diesem Level ist ganz im SW ein Gang, durch den Ihr in das Heim eines Kobolds kommt. Hier durchstöbert Ihr die Truhe, worauf der Besitzer erscheint. Ihr gebt ihm ein paar Edelsteine, labert ein bißchen mit ihm und löst dann sein Rätsel (Elche). Er gibt Euch daraufhin einen Schlüssel.
Jetzt geht Ihr weiter in den letzten Level. Hier durchsucht und entwendet Ihr alles, was nicht niet- und nagelfest ist (keine Altäre plündern).

DSA 2
Finsterkoppbinge
Stockwerk 2
Stockwerk 1 Geheimteil

Wenn Eure Charaktere eine "2" bei Charisma haben sollten, müßt Ihr Euch in Level 1 waschen (erreicht Ihr durch den Schacht ganz im Norden), da ungewaschene Leute permanent unbeliebt bleiben.
In Level 4 müßt Ihr die Fackeln an der Statue von Ingegrimm anzünden und dann in Level 2 zu der Tür gehen, hinter der eine Wand den Weg versperrt hat. Die ist nämlich jetzt weg.
Ihr geht zum Golem oder wartet ab, bis er zu Euch kommt. Wenn Ihr ihm das gefundene Steinmedaillon gebt, beginnt seine Arbeit. Er fertigt einen Salamanderstein und ein Schwert; beides bekommt Ihr von ihm für wenig Geld. Wenn Ihr das erledigt habt, könnt Ihr getrost aus der Zwergenbinge entfleuchen.
Von der Zwergenstadt aus reist Ihr durchs Land, bis Ihr vor Lowangen seid. Den NPC, den Ihr vor Lowangen trefft, könnt Ihr mitnehmen. Es kann allerdings passieren, daß er Euch den Salamanderstein wegnimmt, sobald Ihr ihn in die Stadt bringt. Es ist besser, die Reise zu unterbrechen und die Gruppe zu teilen.
Eine Teilgruppe sollte aus dem Magier, dem NPC und den beiden schlechtesten Charakteren bestehen. Alle Gegenstände dieser Teilgruppe wandern an die andere (magische Dinge können behalten werden, falls Gewichtsprobleme auftauchen).
Wenn Ihr jetzt nach Lowangen einreist, bekommt Ihr sämtliche Gegenstände von den fiesen Belagerern abgenommen. In der Stadt angekommen, geht Ihr zu einem Schieber, der ganz im Westen, ungefähr in der Mitte der Karte, direkt an der Mauer in einem zweistöckigen Haus wohnt. Den fragt Ihr nach 'Reisen' und geht daraufhin einen Handel mit ihm ein. Ihr holt

DSA 2
Finsterkoppbinge
Stockwerk 5

zum Ehrenbürger der Stadt Lowangen erklärt. Jetzt müßt Ihr nur noch den Salamanderstein Ingramosch geben. Aber wo ist der?
Auf Euren Reisen kommt Ihr auch nach Tiefhusen. Hier gibt es ein ganz böses Erwachen. Geht zur Taverne am Marktplatz und fragt dort nach Sternenschweif. Dem Säufer flößt Ihr solange Bier ein, bis er einen Hinweis auf den Typen gibt, der Bescheid wissen soll. Den müßt Ihr aufsuchen. Der Kerl sitzt im Norden außerhalb der Stadt an einen Baum gelehnt. Zum Dank, daß Ihr ihm sein Geld gebt, sperrt er einen Eurer Helden im Tempel des Phex ein, den Ihr unbedingt durchsuchen müßt. Wenn Ihr nicht weiterkommt, rennt einfach gegen alle Wände (Geheimtüren).
Dort gibt's was zu knobeln: Die Rätselantwort ist *'nachts'*, und beim Bilderrätsel müßt Ihr so lange klicken, bis Ihr drei Phexbilder habt. Mit der Wurfaxt müßt Ihr den Poltergeist bannen, um weiterzukommen. Spendet Ihr das Geld, gibt Phex schließlich die letzte Geheimtür frei, und Ihr gelangt zu einer äußerst provozierenden Stelle des Spiels.
Ihr erfahrt, daß das ganze Gelaber mit dem "Finde den Sternenschweif und gib ihm seinen Besitzer" nur ein Test für einen Phexenjünger war. Leider könnt Ihr die Verantwortlichen noch nicht einmal umbringen, weil sie sofort fliehen. Aber wenigstens findet Ihr im Dungeon ein Rezept für Geldscheißer, das sich ja auch schon recht vielversprechend anhört. Es fehlt noch eine Zutat für das Rezept, die Ihr auf jeden Fall besorgen solltet.
Ein Teil, und zwar die Holzkohle, findet Ihr, wenn Ihr von Tiefhusen aus nach Westen geht. Bevor Ihr aufbrecht, solltet Ihr Eure Waffen im Depot in Tiefhusen abgeben. Wenn Ihr nämlich von Orks gefangengenommen werdet, verliert Ihr die Waffen für immer.
Ihr wandert so lange, bis Ihr auf der Karte ganz im Westen ankommt. Dort sind so ein paar dumme Schwarzpelze, von denen Ihr Euch gefangennehmen laßt. Sie bringen Euch dann in ihre Festung, wo Ihr ganz ohne Ausrüstung in den Kerker gesteckt werdet. Wollt Ihr Eure Sachen behalten, müßt Ihr die Festung selbst suchen und die Schwarzpelze dann richtig hernehmen. Auf jeden Fall gelingt es Euch nach ein paar Tagen, die Wachen zu überwältigen, und Ihr steht ohne Ausrüstung auf dem Gang. Nun ist der Dungeon kein Problem mehr.
Öffnet Ihr die Zellentür schräg gegenüber, fordert Euch ein

■ => besonderer Gegenstand (z. B. Truhe)

□ => Treppe oder Schacht

○ => Tür

Mensch auf, ihm zu folgen. Ihr lehnt besser ab, da das in Wirklichkeit doch kein Mensch, sondern ein elendiges Verwandlungsvieh ist. Sehr viel einfacher ist es, den Ork ein paar Zellen weiter mitzunehmen. Er zieht seiner eigenen Wege, sobald Ihr die Festung verlassen habt.
Vom Gang aus Richtung Süden kommt Ihr zu einem Raum; dort geht's dann nach Osten, und Ihr stoßt auf einen Gang. Diesen geht Ihr in nördlicher Richtung entlang, links durch die erste Tür. Dort findet Ihr zwei Regale und eine Truhe. Ihr öffnet sie, und siehe da, ein Teil der ursprünglichen Ausrüstungsgegenstände ist wieder aufgetaucht. Im Raum mit den Speeren ist eine Geheimtür hinter dem linken Regal (etwas länger suchen), die Ihr mit Hilfe eines Speers öffnen könnt.
Alle anderen Geheimgänge sind auf der Automap als Wand mit einem weißen Punkt dargestellt. Dahinter sind ein paar Höhlenspinnen, deren Nester besser nicht vernichtet werden (erinnert Ihr Euch noch an den Fluch aus dem ersten Teil?). Nur diesmal geht die Sache etwas direkter ab, und Ihr müßt nicht ewig darüber nachdenken, warum Ihr kein Dungeon mehr betreten könnt, ohne zu sterben. Sofort taucht die Mutterhöhlenspinne auf (irgendeiner bei Attic ist Spinnenfreund, da wette ich drauf), die Euch mir nichts, dir nichts ins Jenseits befördert.
Klettert in der natürlichen Höhle in das Loch, und Ihr bekommt für einen Tag Charisma -4. Warum? Weil das Loch das Ende einer Orktoilette ist. Dafür landet Ihr aber im obersten Level (und zwar hinter dem schweren Kampf). Sonst ist in dem Level nichts Besonderes los. Ihr steigt am besten erst mal die Treppe im Norden runter. In diesem Level findet Ihr einen Teil Eurer eigenen Ausrüstung wieder und noch viele andere Waffen. Die könnt Ihr für den obersten Level benutzen, denn dort steht ein Kampf gegen ungefähr 25 harte Orks an, die Euch bis zu 14 Schadenspunkte zufügen können.
Wenn Ihr übrigens durch irgendeine Tür nicht durchkommen solltet, dann teleportiert Euch einfach hindurch. Auf Euch warten Eure restlichen Gegenstände, die Kriegskasse der Orks und noch ein bißchen Firlefanz – darunter auch die Holzkohle, die Ihr in der Schmiede entdeckt. Außerdem ist dort ein geheimer Ausgang aus der Festung, den Ihr natürlich benutzt.
Endlich wieder in Freiheit, könnt Ihr neue Heldentaten angehen und beschließt, jetzt endlich den Salamanderstein Ingramosch zu übergeben. Kein Problem: Ingramosch findet Ihr als Statue vor Arkandor dem Drachen. Doch wo ist dieser elende Drache? Auch kein Problem: Ihr findet ihn unter einem Tempel des Namenlosen. Der wiederum liegt unter einem Gewölbe, und dieses Gewölbe befindet sich in Tjolmar, ganz genau unter dem Haus von Ingramosch nahe des Flusses.
Im Haus kommt es erst mal zum Kampf, der jedoch kein Problem darstellt. Im Gewölbe geht's erst zwei Wandeinheiten nach links. Der dort vorhandene Ast wird gezogen. Dann geht's vom Ausgangspunkt vier nach rechts und schließlich wieder vier nach links vom Ausgangspunkt; ziehen! Darauf öffnet sich die Tür, und Ihr kommt weiter.

ben? Just in diesem Moment kommt eine Bahn angerauscht – woher die wohl auf einmal kommt? – und walzt Beckett platt. Spitze! Mission erfüllt, alle bösen Mächte, die das Dreamweb gefährdet haben sind ausgemerzt! Das Dreamweb erstrahlt in neuem Glanz.
Die Moral von der Geschicht': Niemand erkennt, was Ryan doch Gutes für die Menschheit getan hat. Zum Dank für seine selbstlosen Taten wird er von der Polizei als Massenmörder gestellt und erschossen. Ob das wohl richtig ist, sei dahingestellt... ■

Andrea Dreisbach

● Inspektor Zebok – Das Erbe (CD-ROM)

Ausgangspunkt des Falls ist der Fund eines toten Notars in einem Zugabteil. Wir beginnen unsere Arbeit mit der zweimaligen Befragung des Notarztes und stellen dann unser Team zusammen. Benötigt werden: der Psychiater (schon dabei), Bettina Krüger (die Assistentin), Schröder (Spurensicherung), Oberwachtmeister Becker (Verstärkung), Pohlmann (Beschattung) und Bachmann (für Festnahmen zuständig). Anschließend untersuchen wir den Notar und sein Gepäck (1. Hinweis).
Wir rufen unsere Assistentin Krüger und unterhalten uns mit den beiden Zeugen, die am Abteil vorbeikommen. Den auftauchenden Schaffner wimmeln wir ab. Kurz Zeit später erscheinen zwei Herren vom Notdienst, die die Leiche mitnehmen wollen. Wir lehnen jedoch zunächst ab und rufen statt dessen Schröder von der Spurensicherung zu uns, den wir auffordern, den Notar zu untersuchen (2. Hinweis).
Nachdem wir uns informiert haben, wie weit Krüger mit ihren Nachforschungen schon gekommen ist, gehen wir in ein anderes Abteil und befragen das ältere Ehepaar. Nun verlassen wir den Waggon und treffen auf dem Bahnsteig auf Matthias von Strelitz, mit dem wir uns ebenfalls unterhalten. Danach können wir getrost nach Hause gehen.
Am nächsten Morgen fahren wir ins Büro, von wo aus wir den Psychiater anrufen. Sodann steht eine Fahrt zur Villa von Strelitz auf dem Programm. Dort klingeln wir höflich und befragen drinnen Silvia von Strelitz. Wir reden alle Personen zweimal mit "!" an (3. Hinweis), bevor wir uns zurück ins Büro begeben. Nun ist es an der Zeit, Frau Krüger zu rufen und mit ihr zu sprechen. Kurz entschlossen greifen wir zum Telefon, um einen Flug nach San Francisco zu buchen. Anschließend fahren wir nach Hause, wo unser Schlaf durch einen Anruf von Erika Strelitz unterbrochen wird. Schnellstmöglich begeben wir uns zur Villa und vergessen nicht, unterwegs schon die Spurensicherung zu benachrichtigen. Frau Strelitz wird noch hastig befragt, ehe wir den Keller des Hauses aufsuchen (Licht anmachen!).
Nach gründlicher Suche finden wir dort neben mehreren Reifen ein altdeutsches Wörterbuch (4. Hinweis). Wieder im Freien, lehnen wir Erikas eindeutiges Angebot ab und lassen von Schröder den Fußabdruck analysieren (5. Hinweis). Zurück im Büro, warten wir, bis sich Bruno von Strelitz telefonisch meldet. Erneut fahren wir zur Villa der Erben. Bevor wir das Testament vorlesen, unterrichten wir die Spurensicherung (6. Hinweis). Um die Unklarheiten bezüglich des Testaments zu beseitigen, lassen wir uns von Krüger helfen (7. Hinweis). Wir befragen Bruno und Silvia je zweimal, verlassen das Haus und kehren an unseren Arbeitsplatz zurück. Beim Versuch, wieder nach Hause zu gelangen, treffen wir auf unsere Assistentin, die interessante Neuigkeiten überbringt (8. Hinweis). Geduldig warten wir, bis Erika von Strelitz anruft und von ihrer Reise berichtet (kann ein Weilchen dauern). Auch wir verreisen jetzt, und zwar nach San Francisco, wo Professor Hartmann viermal befragt wird (9. Hinweis). Ein Gespräch mit seinem Helfer Jacob Brauner kann nicht schaden. Wir fliegen zurück, gehen in unser Büro und warten abermals auf einen Anruf Erikas.
Eine Weile dauert es schon, bis sie persönlich vorbeikommt und wir uns mit ihr unterhalten können. Die Fotos, die sie mitgebracht hat, lassen wir vergrößern (Schröder anklicken; 10. Hinweis). Nach einem kurzen Abstecher zur altbekannten Villa reden wir im Büro mit Krüger und ordnen die Beschattung der Erben an.
Kurz darauf meldet sich Pohlmann. Wir fordern ihn auf, Erika zu folgen, und fahren selbst zum Hotel. Dort befragen wir die Dame an der Rezeption dreimal und begeben uns per Aufzug eine Etage höher. In einem Zimmer finden wir die Erben und den Professor gesellig beisammen. Bevor wir hinausgeschickt werden, stellen wir schnell noch eine Person zur Rede. Zurück im Büro, fordern wir Verstärkung an (Oberwachtmeister anklikken).
Anschließend gehen wir zum Steinwall, wo es uns gelingt, den Verdächtigen festzunehmen. Nachdem dieser fünfmal "gelöchert" wurde, gestatten wir ihm, seine Anwältin herbeizubeordern. Wir reden mit ihr, verweigern jedoch die Freilassung ihres Klienten. Ein Anruf bei der Spurensicherung bringt den 11. Hinweis ein. Den auftauchenden Pohlmann befragen wir und telefonieren danach mit Professor Hartmann. Wenn sich Bruno von Strelitz meldet, verbieten wir ihm, nach Salzburg zu reisen. Nun lassen wir den Verdächtigen wieder herbringen (mittels Oberwachtmeister) und erzwingen nähere Auskünfte von ihm. Auf den Vorschlag unseres Chefs hin rufen wir die Leitung des Flughafens an (12. Hinweis).
Wir haben nun alle Indizien zusammen und teilen dies dem Chef mit (Klick auf Glühbirne). Um uns auf das große Finale vorzubereiten, holen wir uns Verstärkung und bitten zusätzlich noch Pohlmann um Unterstützung. Dann fahren wir ein letztes Mal zur Villa, wo wir Pohlmanns Rat befolgen, den Täter gleich festzunehmen. Es ist geschafft! Wir befragen den Übeltäter und ordnen schließlich endgültig seine Verhaftung an (Bachmann anwählen). Nach einigen anstrengenden Tagen können wir uns jetzt etwas Ruhe gönnen. ■

Fabian Rachel

ICH HABE T'POW ENDLICH DAS NÄGELKAUEN ABGEWÖHNT!
WAU! WIE HAST DU DAS DENN GESCHAFFT?
ICH HABE IHM ALLE ZÄHNE AUSGESCHLAGEN!

MATHIAS NEUMANN

Shocking!

CREATURE SHOCK

PC, **119,95 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

So mußte es ja kommen. Jahrhundertelang vermehrten sich die Menschen wie die Karnickel, während die Todesrate durch neue Technologien immer mehr sank. In nicht allzu ferner Zukunft wird es deshalb immer enger auf der Erde, und man muß sich langsam Gedanken über neue Lebensräume machen. Ein paar Raumschiffe werden losgeschickt, um einen Ausweichplaneten zu suchen, doch – wie nicht anders zu erwarten – finden die keine netten, wohnlichen Lebensräume, sondern schleimige und aggressive Lebensformen.

Miss Nastasia Sumoki hat eine aufregende Entdeckung gemacht. Eigentlich sollte die Kommandantin des Siedlerschiffs 'UNS Amazon' ein paar hundert tiefgefrorene Prospektoren zum Saturnmond Titan bringen, damit die den Trabanten auf die Eignung zur Besiedlung prüfen könnten. Das ist eigentlich ein Routinejob, denn der Saturn ist ja gleich um die Ecke. Auch daß man einen im Weltall treibenden Asteroiden passiert, ist nicht so ungewöhnlich. Daß der Bordcomputer jedoch meldet, der Asteroid bestehe in der Hauptsache aus organischen Lebensformen und würde gerade mit kilometerlangen Tentakeln nach dem Raumschiff grabschen, das ist der jungen Dame doch eine Nachricht an die Heimatbasis wert.

Bad Move, kann man da nur sagen. Statt sensationslüsterne Funkbojen auszusetzen, hätte Nasti lieber mal das Gaspedal bis zum Anschlag durchgetreten, denn Asteroiden mit Tentakeln sind Dinge, um die man besser einen großen Bogen macht (siehe: Handb. f. Raumkomm., Kap. 5). Flugs werden jedenfalls Kommandantin, Raumschiff und die Tiefgefrorenen aufgrund einer diesbezüglichen Fehlentscheidung geschnappt und ins Innere des Asteroiden gesaugt.

Dumm gelaufen, aber vielleicht hört ja jemand die vor sich hin piepsende Funkboje und unternimmt einen Rettungsversuch. Auf der Heimatbasis verursacht das mysteriöse Verschwinden des Raumschiffs tatsächlich einen gewaltigen Aufruhr. Man müßte jemanden finden, der verrückt genug ist, mit einem Ein-Mann-Raumspeeder zum Saturn zu jetten und dort nach dem Rechten zu sehen.

Was soll ich sagen: Glücklicherweise findet sich in Special Agent Jason Barr der Prototyp des ambitionierten Kommandantinnenretters! Nach einem wortkargen Briefing beim Boß schwingt sich Held Jason in seinen Raumgleiter, grinst sich noch mal einen, und der Spieler kann übernehmen.

◀ *Freitag, der 13. N. Sumoki hat ein Asteroiden-Problem ...*

▶ *... und der Bord-Compi einen EMM386-Ausnahme-Fehler*

Intro satt

Soweit zur Vorgeschichte von **Creature Shock**. Das Zwei-CD-Megawerk von Virgin und Argonaut Software hat bereits vor dem ersten Start von Jason Barr reichlich Vorschußlorbeeren kassiert. Bei Virgin sprach man von einer wahren Grafikorgie, und Argonaut schlug die Werbetrommel für ihre 65.000-Gouraud-Polygon-3D-Engine "B-Render".

Was dabei herausgekommen ist, bewegt sich spielerisch jedoch eher im Mittelmaß und bietet wenig Neuerungen. Hauptbestandteil der beiden CDs sind Intro und Zwischensequenzen. Zugegeben: Die Grafik ist State-of-the-Art und einiges mehr. Selten morphten, schleimten, wuselten und grabschten Monster realistischer nach dem Spieler. Auch die Artenvielfalt der Aliens scheint einer ziemlich kranken, von Alpträumen geplagten Seele entsprungen zu sein. Alle Register von Grafik- und Soundeffekten wurden gezogen, um eine dichte Atmosphäre rüberkommen zu lassen.

Um so ärgerlicher ist es, daß das Gameplay fröhlich zwischen 'ultraschwer' und 'kinderleicht' hin- und herwechselt, stellenweise echte Längen mit sich wiederholenden Szenen aufweist, und daß damit an einigen Stellen die schöne, runde Story des Spiels zerrissen wird.

Um die schöne Nasti zu befreien, muß sich Jason erst mal in Richtung Saturn begeben, sprich, das erste Level absolvieren. Hier brettert der Held mit

seinem Gleiter in einer 3D-Sequenz durch das All und wird dabei von ganzen Horden feindlicher Raumschiffe angegriffen. Woher die Angreifer jedoch kommen und was sie eigentlich wollen, wird in der Story mit keinem Wort erwähnt.

Instinktiv glaubt man sich in eine Hommage an Argonauts Super-Nintendo-Hit *Starfox* versetzt. Im Gegensatz zum SNES-Megaknaller fehlen jedoch spielerisch wertvolle Feinheiten wie Extrawaffen, Bonuspunkte und Bodenziele. Statt dessen bewegt man sich in einer mehr oder weniger geraden Linie auf den Saturn zu, während einem Unmassen von schwerbewaffneten Feinden entgegenkommen. Außer Ausweichen und die beiden Mauszeiger zwecks Dauerfeuer durchdrücken kann man sich die Zeit nur damit vertreiben, die sich ständig wiederholenden Angriffswellen der Aliens (?) auswendig zu lernen. Irgendwann – nach dem hundertsten Neustart zum Beispiel – hat man das raus, erreicht die nächste Zwischensequenz und damit das zweite Level.

Jasons Muni liegt im Gully

Henne oder Ei?

Im zweiten Level angekommen, muß der Held zunächst einmal feststellen, das der ganze Asteroid so eine Art Lebewesen mit zahlreichen Körperöffnungen ist, in denen man herumlaufen kann (Yuk!). Auch die 'UNS Amazon' ist mittlerweile in den Organismus eingegangen und hat ein ziemlich organisches Aussehen angenommen.

Jason muß nun durch die Gänge des Asteroiden krabbeln und Nasti finden. Natürlich hat der Asteroid ein Immunsystem, das sich den heldenhaften Erkundungsversuchen widersetzt, indem es dem Spieler diverse Monster entgegenschickt. Die Story geht also erst im zweiten Level logisch weiter, und wundersamerweise ändert sich hier auch der Spieltyp. In Rebel-Assault-Manier bewegt sich der Spieler nun durch vorgefertigte Animationssequenzen und wird zum Mausklick aufgefordert, wenn er auf eine Weggabelung, ein Goodie oder einen Feind stößt.

Generell kann man sagen, daß Creature Shock aus zwei verschiedenen Spieltypen besteht. Da sind zum einen die filmartigen Erkundungssequenzen durch Asteroiden oder Raumschiffgänge, die im direkten Zusammenhang mit der Story stehen, zum anderen gibt es 3D-Ballersequenzen, die eigentlich gar nichts mit der Story zu tun haben; allerdings werden auf diese Weise laufend irgendwelche mysteriösen Raumflotten und Kampfroboter ins Spielgeschehen eingebracht. Das Ganze erweckt den Eindruck, Creature Shock sei schon fertig gewesen, als die Kooperation mit Argonaut zustande kam, und die 3D-Teile seien nachträglich eingeflickt, um zu verhindern, daß das Ganze zu sehr nach einer abgespeckten Rebel-Assault-Variante aussieht.

Von den Labyrinthen des Asteroiden zeichnet man besser keine Karten, sonst merkt man schnell, wie lächerlich klein sie sind. Das macht dann auch noch den letzten Rest von Spielwitz zunichte.

Abkürzung

Um die Sache abzukürzen: Jason findet natürlich die gesuchte Kommandantin, nachdem er diversen Aliens mit heftigem Mausgeklicke auf die Augen das Fürchten gelehrt hat. Die gute Nasti hat sich leider mittlerweile in einen ziemlich großen, bösartigen Teufel (siehe Tim Curry in Ridley Scotts "Legende") verwandelt und ist vollkommen von der Asteroiden-Lebensform besessen. Nach einem heftigen Showdown gewinnt jedoch das Gute, und der Held kann samt erlöster 'Jungfrau' zur nächsten Erste-Hilfe-Station aufbrechen.

Nachdem die Gerettete dort abgegeben wurde, will sich Jason gerade ein dickes Lob von seinem Boß abholen, als er erfährt, daß sein Hobby-Exorzismus wohl doch nicht so perfekt war, denn die intergalaktische Erste-Hilfe-Station hat jetzt ein arges Monsterproblem!

Ab hier wiederholt sich das Spiel noch mal: 3D-Hinfliegen, durch Gänge kriechen, Monster umnieten. Neu hinzugekommen ist nur eine Planetenanflugsequenz, in der Jason von Abwehrkanonen beharkt wird, denen der direkte Zusammenhang zur Spielstory wiederum abgeht. Nachdem die Lady ein zweites Mal befreit wurde, kann der Spieler stolz behaupten, ein 1,2-Gigabyte-Ballerspiel durchgezockt zu haben. Die meisten Levels hat er bis dahin auswendig gelernt, und auch die plötzlich auftauchenden Monster wirken nur noch halb so schrecklich. Das Gameplay ist jetzt endgültig raus, und die zwei CDs dürfen als interaktives B-Movie im Regal vergammeln. Wenn man mal über die Todsünde hinwegsieht, daß die unheimlich atmosphärische Story ständig von logischen Ausrutschern gestört wird, stellt Creature Shock eine grafische Meisterleistung dar. Animationen, Lichteffekte und Sound sind fantastisch und ergänzen sich nahtlos zu einem der sehenswertesten Plots, die es in letzter Zeit für ein Computerspiel gab.

Dafür ist das Gameplay abgegriffen und billig. Ständig fühlt man sich an alte Bekannte wie *Rebel Assault* oder *Microcosm* erinnert. Die 3D-Sequenzen passen wie gesagt überhaupt nicht ins Spielgeschehen und hätten eher ein eigenes Spiel verdient, denn technisch perfekt sind sie allemal.

Irgendwie wirkt das Ganze zusammengestückelt und überladen. So verkommt der angepriesene 'Interaktive Actionfilm' zum Konglomerat aus lauter Minigames, deren Bezug zueinander nur mühsam von der Rahmenhandlung zusammengehalten wird.

▲ Nein, das ist nicht aus Microcosm

▲ "They came, and shocked us": das Monster-Bestiarium von Creature Shock

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	9
Atmosphäre:	11
Dauerspaß:	6

Viel CD, wenig Spiel – sehenswert ist's allemal

PC-CD-ROMs bunt gemischt

Silber steigt im Wert

Es tut sich was auf dem PC-Unterhaltungssektor: Immer mehr Hersteller möchten sich ein (Silber-)Scheibchen aus dem großen CD-Kuchen herausschneiden. Besonders auffällig ist das bei der stetig wachsenden Anzahl von Original-Games, die inzwischen speziell für das neue Medium gestrickt werden. Aber auch die Umsetzungen werden immer besser. Schaut Euch mal an, was wir für Euch aufgetrieben haben.

▲ *Wild Blue Yonder – Episode 1: 50 Years of Gs and Jets*

Nachdem es lange Zeit so aussah, als ob die Regale der Software-Läden mit Compilations uralter Games überschwemmt würden, hat sich das Bild jetzt endlich gewandelt. Es gibt zwar immer noch (preiswerte) 1:1-Umsetzungen und auch hanebüchene Schrott-CDs, deren Inhalt schon fast an rotzfrechen Betrug grenzt. (**Addiction – The History of Computer Games** von **Wicked Software** ist ein solcher Fall: 23 Shareware- und PD-Games wurden auf einer CD zusammengefaßt, und Ihr sollt neben dem Kaufpreis von 80 DM, der eigentlich nur für ein simples Menüsystem zu entrichten ist, korrekterweise später auch noch Shareware-Gebühren an die eigentlichen Autoren zahlen!) Aber im großen und ganzen gibt es auf den neuen CDs erfreulich viel Originelles und Abwechslungreiches zu finden. Die heutige Liste ist jedenfalls echt "bunt gemischt"!

Saturday Night Live

Ungewöhnlich ist das, was Ihr auf diesen beiden **GameTek**-CDs findet: Sketche aus der in den USA sehr populären Show **Saturday Night Live**. Das Spektakel läuft seit 20 Jahren, die CDs sollen eine Art Tribut für soviel Durchhaltevermögen sein. Auf der ersten Scheibe findet Ihr Sketche aus den frühen Jahren, Nummer Zwei enthält Witziges aus jüngster Zeit. Eines muß jedoch beachtet werden: Nicht alle Szenen sind für Nichtamerikaner wirklich lustig, da etliche Charaktere und Situationen nur in den USA bekannt sind und auch nur dort Sinn machen. Außerdem ist eine gute Beherrschung der englischen Sprache notwendig. Wer jedoch auf amerikanischen Humor steht und sich mit amerikanischer Lebensweise einigermaßen auskennt, bekommt mit diesem Programm beste Unterhaltung geboten – Windows vorausgesetzt. Auf dem Mac könnt Ihr die Show übrigens ebenfalls genießen.

World Cup Champions 1930–94

Fußballfans, aufgepaßt! Eine Zusammenfassung der Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994 präsentiert Euch **The Red Balloon** mit tat- und wortkräftiger Unterstützung durch Gerd Rubenbauer. Eine ausführliche Auflistung der Fußballregeln findet Ihr hier ebenso wie die Paarungen und Gruppen der WMs und Infos über die diversen Fußballnationen der Welt. Videoclips bieten zusätzliche Würze. Habt Ihr Euch dann mit dem ganzen Material fit gemacht, könnt Ihr Euch noch zu viert auf ein Quiz stürzen. Mit drei Schwierigkeitsgraden werden Euch Fragen rund um das Fußballgeschehen gestellt, für die Ihr je nach Difficulty unterschiedlich viel Punkte einheimsen könnt. Das Prog läuft unter Windows.

Wild Blue Yonder – Episode 1: 50 Years of Gs and Jets

Ein Nachschlagewerk für Flugzeugfreaks bietet **Spectrum HoloByte** mit dieser bombastisch verpackten CD, die unter Windows läuft. Aufgeteilt in vier Zeiträume – Jet Age, Vietnam, Desert Storm, Tomorrow – könnt Ihr Euch mit **Wild Blue Yonder** die wichtigsten jeweils aktuellen Fluggeräte ansehen, alle interessanten Details in puncto Bewaffnung, Maschinen, Leistung, Navigation etc. abchecken und sogar mit eigenen Ohren das Dröhnen der Motoren genießen. Interviews mit Piloten wie dem unvermeidlichen Chuck Yeager runden das Ganze ab.

Und falls Euch die Tapete Eures Zimmers nicht mehr gefällt, druckt Ihr einfach die zahlreichen Fotos aus und verschönert damit die Wände. Das Prog ist übrigens auch für den Macintosh erhältlich.

▼ *Ultimate Football*

Ultimate Football

Football ganz amerikanisch, das bietet diese **Microprose**-Simulation als Nachfolger von NFL Coaches Club Football. Daß eine Download-Option für die aktuellen NFL-Statistiken implementiert wurde, ist dabei wesentlich weniger interessant als die Möglichkeit, über Modem gegen einen zweiten 'Trainer' zu spielen. Zwei Spielmodi stehen zur Wahl: erstens besagter Coach-Modus, in dem Ihr Eure Jungs trainiert, verkauft sowie die Spielzüge plant und während des Spiels implementiert, zweitens der Action-Modus, in dem Ihr Euch auch noch als Quarterback und Fänger versuchen dürft.

Das Ganze ist ordentlich aufgemacht, auch die Maus/Joystick-Steuerung zeigt keine bösen Macken. Nur ist Football hierzulande keine allzu populäre Sportart, weshalb selbst **Ultimate Football** wohl eher ein Nischendasein fristen wird.

Action 16

Vier neue Games gibt es in dieser recht preiswerten Serie von **Digital Integration** zu vermelden, in der ältere Spiele ohne Enhancements auf CD rübergezogen werden:

D/Generation ist ein Action-Adventure und wurde in ASM 6/92 getestet. Das Game bietet zwar eher einfache 3D-Grafik, aber ordentliche Animationen und interessantes Gameplay. Ihr tretet gegen einen intelligenten Organismus an, der sich mit Hilfe von virtueller Realität so verändert, daß Ihr nie wißt, ob etwa der Stuhl, auf dem Ihr gerade sitzt, nun ein echtes Möbelstück oder der böse D/Generation-Typ ist.

Bloodstone bietet etwas verquaste Rollenspielatmosphäre à la *Magic Candle* und ist kein besonderer Meilenstein der Computerunterhaltung.

Siege ist einer der Urväter in Sachen Fantasy-Strategiespiele und schmückt sich seit der ASM 11/92 sogar mit einem Hitstern. Als Angreifer oder Verteidiger plant und prügelt Ihr Euch um diverse vorgegebene Burgen; eigene Szenarios können ebenfalls entworfen werden. Immer noch ein Game, das Laune macht.

Ambush at Sorinor schließlich mußte die ASM-Feuerprobe in der Ausgabe 10/93 über sich ergehen lassen und schnitt eher mittelmäßig ab. Wieder handelt es sich um prügelbetonte Strategie, die allerdings eine ganze Menge Abwechslung bietet. Der eingebaute Szenario-Editor läßt Euch Missionen und Landkarten nach eigenem Gutdünken erstellen.

X-Wing CD-Compilation

Geballte Star-Wars-Atmosphäre bekommt Ihr mit dieser exzellenten Sammlung. Die **X-Wing-Compilation** enthält das original X-Wing, Imperial Pursuit und B-Wing, aufgepeppt mit neuer Grafik à la TIE-Fighter, das heißt Polygone, die mit Texturen und Gouraud-Shading überzogen wurden. Dazu gibt's sechs zusätzliche Missionen (im ganzen sind das jetzt 122) und verbesserten Sound mit reichlich Sprachausgabe. Falls Ihr bereits eins oder mehrere der Urprogramme auf Disk besitzt, bietet Euch Softgold übrigens preiswerte Upgrades an.

▲ *X-Wing CD - Compilation* ▶

Fleet Defender Gold

In der ASM 6/94 gab Marcus als Urteil für **F-14 Fleet Defender** ein "Gut" ab. Das trifft auch für die Gold-Edition zu, die Flugi-Fans mit zwei zusätzlichen Szenarien verwöhnt: Ihr dürft Euch jetzt auch im indischen Ozean und an der koreanischen Küste herumtreiben. Dazu gibt's ein paar neue Kampagnen und Missionen, Videoclips über Starts und Landungen auf Flugzeugträgern und neueste Infos über die schrecklich geheimgehaltene F-14B. Wem die F-14 noch in der Simulations-Sammlung fehlt, der sollte hier zugreifen.

◀ *Fleet Defender Gold*

Beat Club

Wollt Ihr wissen, was Eure Eltern 1968 und 1969 gut fanden? Hier könnt Ihr's sehen. **Beat Club '68** bringt Euch Musik und Videos aus der damals populärsten (gleichnamigen) Fernsehserie. Steppenwolf, Beach Boys, Joe Cocker (echt, der war auch mal jung) oder Manfred Mann turnen über den Monitor, des weiteren findet Ihr die Biographien der Stars und ihre Plazierungen in den Top 100. Eine ganz witzige Idee – und vielleicht ein gutes Geburtstagsgeschenk für Eure Erzeuger, das sie an ihre Jugendsünden erinnert... – Die Reihe soll demnächst fortgesetzt werden.

Beat Club ▶

Freddy Pharkas

Die abgefahrene Persiflage auf Hollywoods Westernschinken haben wir Larry-Erfinder Al Lowe zu verdanken. In der ASM 8/93 wurde **Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist** auf Herz und Nieren getestet und für gut befunden. Pferde mit Blähungen, versoffene Sheriffs, zickige Lehrerinnen und ein Apotheker, der nur darum kein Revolverheld wurde, weil ihm ein Konkurrent ein Ohr-

Produkt	Preis	Hersteller	Muster von	Note/Wertung
Saturday Night Live	ca. 130 DM	GameTek	Hersteller	10 Gut
Action 16	je ca. 60 DM	Digital Integration	Hersteller	unterschiedlich
World Cup Champions 1930 – 94	ca. 100 DM	Telemedia	Hersteller	8 Annehmbar
Wild Blue Yonder	ca. 130 DM	Spectrum HoloByte	Microprose	8 Annehmbar
Ultimate Football	ca. 110 DM	Microprose	Hersteller	9 Okay
X-Wing CD-Compilation	ca. 90 DM	LucasArts	Rushware	10 Gut
Fleet Defender Gold	ca. 140 DM	Microprose	Hersteller	9 Gut
Beat Club	ca. 90 DM	Telemedia	Hersteller	9 Okay
Freddy Pharkas	ca. 120 DM	Sierra	Hersteller	10 Gut
Shadows of Darkness	ca. 120 DM	Sierra	Hersteller	10 Gut
The Horde	ca. 120 DM	Crystal Dynamics	Selling Points	10 Gut

▲ Freddy Pharkas

läppchen abgeschossen hat, sind nur einige der seltsamen Charaktere, die Euch in dem mit schicker Country-Musik verzierten Game begegnen. Ganz ehrlich: Wer auf total abgedrehte Adventures steht, dem macht Freddy auch heute noch eine Menge Spaß! Läuft auch unter Windows.

Shadows of Darkness

Die einzigen **Sierra**-Adventures mit leichtem Rollenspieleinschlag findet Ihr in der 'Quest for Glory'-Serie, deren vierter Teil, **Shadows of Darkness**, jetzt auch als CD vorliegt. Als Dieb, Kämpfer oder Magier sollt Ihr das Land Moravia von böser Magie befreien. Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber dem in der ASM 5/94 getesteten Original (Gut) nichts geändert, allerdings dürft Ihr Euch jetzt zusätzlich über eine schicke Sprachausgabe freuen. Mehr als 20 Hollywood-Schauspieler sollen angeblich ihre Stimmbänder dafür strapaziert haben, darunter auch John Rhys-Davies, den Ihr aus *Indiana Jones* und *Wing Commander 3* kennt.

▲ Freddy Pharkas

▲ Shadows of Darkness

World Cup Golf

Zum Schluß noch eine ziemlich gut gelungene Simulation auf dem ziemlich überlaufenen Computer-Golfplatz. U.S.Gold hat sich die Lizenz für die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico gesichert und will Euch mit dem komplett gefilmten und mit Silicon-Graphics nachbearbeiteten Kurs des Hyatt Dorado erfreuen. Das Programm umfaßt komplett die vier Tage dauernde Veranstaltung und bietet die üblichen Features in guter Qualität. Ach ja, und bevor ich es vergesse: Das witzige Strategie/Action-Game **The Horde** (vorgestellt in ASM 6/94) wurde von **U.S. Gold/Crystal Dynamics** jetzt auch in einer komplett deutschen Version auf CD gebannt. Und das wär's nun wirklich für diesen Monat.

▲ World Cup Golf

Schwer auf

CYBERIA

PC (386/33, 4 MB RAM), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Bomico**.

Das mußte ja passieren. Da landet doch kurz vor Redaktionsschluß ein Spiel auf meinem Tisch, das mir einige Nächte lang den Schönheitsschlaf raubt. Wenn es sich aber um ein solch feines Proggi wie CYBERIA handelt, kann man ruhig schon einmal die Spiegel verhängen und die Paparazzi verprügeln, bis die Ringe unter den Augen wieder verschwunden sind.

▲ Das ist nicht der Elbtunnel

Das Jahr 2027. Die Weltwirtschaft ist auf dem Nullpunkt angelangt, und die Kriminalitätsrate nähert sich neuen Höchstmargen. Zwar bemüht sich die "Freie Welt-Allianz (FWA)", der negativen Entwicklung Einhalt zu gebieten, aber die Bedrohung der öffentlichen Ordnung könnte jederzeit völlig außer Kontrolle geraten. Und die Erde wäre längst verloren, gäbe es nicht Zak, einen Computer-

ASM HIT

K(n)öpfchen, ▼ K(n)öpfchen

'Zak'

Hacker mit einigen sehr nützlichen Fähigkeiten. Bis vor kurzem hat er noch hinter Schloß und Riegel gesessen, doch William Devlin, der Chef der FWA, gibt Zak die Chance, im Dienste der Organisation gegen alle Feinde anzugehen. Und so finde ich mich als Spieler in seiner Rolle wieder, fliege über den Nordatlantik und gelange auf den Cyberia-Flugzeugträger, wo mein TF-22, eine fantastische Kampfmaschine, auf mich wartet.

Is' aber nix mit "einfach rein und weg"! In einer düsteren Lagerhalle warten zunächst zwei böse Fallen auf mich: ein Säurebottich, an dem ich mich besser nicht vergreife, und eine Öllache, auf der ich nur einmal fast unbeschadet ausrutschen darf. Eine Stimme befiehlt mir, die rechte Tür zu nehmen – und ich entscheide mich, der Aufforderung Folge zu leisten. Kurz darauf erblicke ich eine weibliche Schönheit, doch die Waffe in ihrer Hand ist weniger attraktiv. "Dreh dich langsam um und

▲ Leichter Dachschaden

leg deine Waffe ab", haucht das Mädel. Entgegen der Grundregeln für Weltretter zögere ich ein wenig zu lange, und das bedeutet das vorläufige Spielende.

Bei der nächsten Begegnung bin ich schlauer, und kaum, daß ich der freundlichen Einladung zum Händeheben Folge geleistet habe, kommt der erste Alarm. "Folge mir! Nimm die rechte Bordkanone!" weist meine Bewacherin mich an, was ich auch prompt tue. Ab geht's in den nächsten Waffenleitstand, und es ist höchste Zeit, denn der Himmel wimmelt nur so vor Widersachern.

Die lästigen Luftangreifer habe ich schnell abgeschüttelt, als Belohnung warten ein Kuß und die traurige Tatsache, daß ich eine Sekunde später von irgend jemandem gewaltsam ins Reich der Träume geschickt werde. – Nun, ich bin's ja gewohnt, in einer Zelle zu sein, und so stören mich auch die Handschellen nicht weiter. Die behalte ich ohnehin nicht lange, denn meine mysteriöse Flugbegleiterin taucht auf und duelliert sich mit meinem Überwältiger. Im Laufe der Auseinandersetzung gehen beide zu Boden, und ich kann mich schließlich selbst befreien.

So gelange ich aus der ungastlichen Zelle in einen noch ungastlicheren Gang, wo das nächste Abenteuer auf mich wartet. Die richtige Tür zu finden, ist nicht weiter schwierig, aber daß ich kurz darauf mit einem hundsgemeinen Rückenschuß niedergestreckt werde, finde ich weniger lustig ...

Was soll ich sagen? Es sind noch ein paar Rätsel zu lösen und Abenteuer zu bestehen, bis ich endlich in meiner Maschine sitze. Und bevor ich endgültig starten kann, warten noch eine enorme Anzahl von 'Game Overs' auf mich.

Aber als ich endlich doch abhebe, wird aus dem Adventure mit den zahlreichen Fallen ein Shoot'em Up, das allerdings mit herkömmlichen Action-Flugis wenig zu tun hat. Die Maschine wird vom Autopiloten sicher durch die Lüfte gelenkt, und als Spieler beschränkt man sich auf die schwierige Aufgabe des Bordschützen. Mit Hilfe eines Fadenkreuzes werden gegnerische Luft- und Bodenziele anvisiert und können beschossen werden.

Schon die erste der nun folgenden Missionen ist eine echte Herausforderung; die nächsten vier machen im Vergleich geradezu den Eindruck von Sonntagsspaziergängen. Aber schließlich wartet die 'Tunnelmission', die zeigt, ob man's nun kann oder nicht. Steuern läßt sich das Ganze mit Maus, Joystick oder Keyboard – nicht ganz ohne Probleme. Da ohnehin immer wieder ein paar Tasten betätigt werden müssen, ziehe ich letzten Endes die Steuerung komplett mit dem Keyboard vor, aber das mag Geschmackssache sein. Die grafische Gestaltung sämtlicher Sequenzen ist sehenswert, und selbst auf einem

▲ Durch die Felsen, durch die... – aua!

▲ Lippenbekenntnis der angenehmen Art

Single-Speed-Laufwerk ist Cyberia erstaunlich schnell sowie im großen und ganzen ruckelfrei. Und am Sound ist auch nichts auszusetzen: Glasklare Sprachausgabe, spannungsgeladene Musik und gelungene Effekte steigern den reichlichen Spielspaß.

Kurzum: Ich mag Ballerspiele, vor allem, wenn sie – wie in diesem Fall – eine fesselnde Story haben. Und auch die rätselgespickte Adventure-Einführung habe ich liebgewonnen. Der Genremix mag ungewöhnlich sein, aber mir hat er gut gefallen.

Deshalb wurde Vera keine ▼ Chemikerin

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	11
Steuerung:	8

Adventure, Knobeln, Ballern, interaktive Spielfilmsequenzen – Spielerherz, was willst du mehr?

Wieder einmal ist der letzte Außenposten der Menschheit durch künstliche Intelligenz bedroht, wieder einmal bist Du der Auserwählte, und wieder einmal stehst Du alleine gegen Hunderte von Gegnern. Soweit das allseits bekannte Szenario eines typischen Vertreters der Sorte Space-Ballerorgie. Damit hören die Vergleiche mit den

▲ *Schon die Intro läßt Filmqualitäten ahnen*

ASM HIT

Doom hin, Doom her: Was mir auf dem PC wirklich gefehlt hat, war ein richtig gutes Weltraum-Shoot'em Up mit Extras und viel Action. Was soll ich noch viel sagen – hier ist es!

Der Eliminator

NOVASTORM

Standard-Games der Sparte aber auch schon auf, denn Novastorm von Psygnosis betritt die Bühne in ganz besonderer Pracht.

Scarab X heißt Deine Mühle und ist das Neueste auf dem Markt der Sternenkämpfer. Das "Fahr"zeug ist

▲ *Volle Action in hyperschnellem Scrolling*

NOVASTORM

PC (386/33, VGA), **120 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

schnell und kann seine Feuerkraft um ein Zigfaches aufmotzen. Insgesamt vier Welten mit jeweils vier Stages stehen auf dem Programm, bevor es einen Hyper-Showdown mit dem Chef der Levelwatze gibt.

Natürlich fängt alles ganz harmlos mit Mini-Waves von Gegnern an. Drei oder vier Feindschiffe auf einem Schirm sind locker zu packen. Hat man eine Welle komplett abgeräumt, bleibt auf dem Screen ein Extra übrig. Je nach Farbe (bronze, silber, gold) rückt ein Extra-Indikator am unteren Bildschirm vorwärts. Sind genug Extras eingesammelt, meldet eine kühle Frauenstimme, daß eine neue Waffe erhältlich ist.

▲ *Noch leicht zu kriegen: der erste Endgegner*

▲ *Ein Levelwatz, der es in sich hat*

Vom Single über den Double bis zum Triple Shot geht die Standard-Bewaffnung. Diese Waffen können aber in ihrer Feuerkraft noch verstärkt werden. Außerdem stehen diverse Helferlein (Drohnen), Smart Bombs, Homing Missiles und Shields zur Verfügung.

Schon nach dem Levelwatz vom zweiten Stage wird es voll auf dem Screen, und jedes Extra ist ebenso willkommen wie schwer zu kriegen. Spätestens jetzt tummeln sich nicht selten zwölf Gegner gleichzeitig auf dem Screen (ohne zu ruckeln!). Die Endgegner gewinnen deutlich an Qualitäten, und die ersten Verzweiflungsausbrüche stehen beim dritten Levelwatz in voller Blüte.

Nun ja, kennen wir alles, magst Du jetzt sagen, aber Irrtum! Du bretterst nämlich nicht durchs All, sondern mit einem Affenzahn über eine superanimierte Ray-Tracing-Planetenoberfläche, durch Schluchten, unter Brücken hindurch, an Obelisken vorbei und am Schluß – kurz vor dem Showdown – durch ein Asteroidenfeld, wie ich es so bisher noch nicht auf dem PC gesehen habe. Zwischendurch stehen immer wieder kurze Animationen an, die das Actionfeeling noch unterstützen.

▲ *Dein Colonel klärt Dich über die hoffnungslose Lage auf*

Das Ganze wird außerdem mit einem sagenhaften Soundtrack untermalt. Für jedes Level steht ein eigener Track auf dem Spielplan, und alle haben nur eines gemeinsam: Sie sind absolute Spitze. Und das Tempo von Bildern und Musik paßt zusammen wie Harley und Davidson.

Leider (und jetzt kommt die tadelnde Kritik) sind einige Levelbosse extrem schwer; dafür gab's bei mir Punktabzug in Sachen Spielbarkeit. Außerdem hätten die Programmierer ruhig eine Paßwort-Funktion oder eine Speichermöglichkeit nach jeder Welt spendieren können.

Trotzdem: Mit diesem Super-Action-Game hat Psygnosis den Flop Microcosm wieder wettgemacht.

ASM Urteil: 10 GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	11
Sound:	12
Ablauf:	8
Atmosphäre:	11
Steuerung:	10

Das derzeit beste Shoot'em Up in Sachen Weltraum-Ballerorgien

THE LAST DYNASTY

-Coming Soon-

PC, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Keine Ruhe im All

Von der "friedlichen Eroberung des Weltalls" kann wohl keine Rede sein, wenn uns an allen Ecken fiese Aliens begegnen.

Wieder einmal gibt's Ärger mit bösen Weltraumpiloten – und zwar im Game **The Last Dynasty** von Coktel Vision. Ihr übernehmt in diesem interaktiven Spielfilm den Part eines jungen Mannes, der durch widrige Umstände mitten zwischen die Fronten eines galaktischen Krieges gerät und dabei helfen muß, "Das Ultimative Wissen" vor den "Meistern des Bösen" zu schützen. Erste Grafiken des interaktiven Films lassen wahrlich einiges erhoffen: Echte Schauspieler, die vor gerenderten Hintergründen agieren, sind nur eine Zutat dieses vielseitigen Spiels.

Den Rahmen für das Game bildet ein Action-Film, der sich aus Kampfflugsimulationen und Abenteuer zusammensetzt. Full-Screen-Grafik in High-Resolution mit 3D-Rendering, fraktalen Landschaften und Videoausschnitten bestimmen das Bild. Dazu gibt's noch stimmungsvolle Songs und Soundeffekte von CD. Alles in allem klingt das Ganze wie ein neuer Coktel-Renner. Lassen wir uns doch einfach mal überraschen.

▲ *Mayas im Weltall*

Echte Schauspieler im Game ▶

▲ *Ein Digi-Wasserfall*

◀ *Wo haben die das denn aufgenommen?*

IRON ASSAULT

PC, ca. 120 DM, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Dressed to kill

Wir schreiben das 21te Jahrhundert. Die ganze Erde wird von Konzernen beherrscht, die sich mit riesigen Kampfrobotern bekämpfen, Länder versklaven und rücksichtslos ausbeuten. Die ganze Erde? Nein, eine kleine Gruppe von Rebellen leistet erbitterten Widerstand und versucht – ebenfalls mit riesigen Robbies – den übermächtigen Konzernen das Wasser abzugraben.

Kommt irgendwie bekannt vor? Na klar, wir haben es mit dem altbekannten Konzern-Rebellen-Roboter-Szenario zu tun, das zu den abgegriffensten Plots der Spieleindustrie gehören dürfte.

Das Spiel beginnt in einer Rebellenstation in der Antarktis. Hier erhält der Spieler seine ersten Aufträge und kann sich erst mal mit seinem Robbie vertraut machen. Der erste Einsatz führt anschließend in eine Großstadt. Der Mech stampft vom Spieler gesteuert durch die Gassen und sucht die zu vernichtenden Feinde. Man pirscht sich an und blastert bei Sichtkontakt aus allen Rohren los. Hört sich simpel an? Ist es nicht, denn die Gegner wissen ziemlich exakt, um welche Ecke man als nächstes kommen wird, und ein Überraschungsangriff ist im Grunde genommen unmöglich. Im Endeffekt ist der Sieger jeder Robbieschlacht der Kämpfer mit dem besseren Schutzschirm.

Neben dem Stadtszenario kommen auch noch Einsätze in Wüste, Arktis oder Dschungel vor. Gespielt wird in einer *Wumm*-ähnlichen 3D-Umgebung. Im Gegensatz zum Mitbewerber *Earthsiege*, der mit Voxelgrafik und tausend Freiheitsgraden daherkommt, wirkt Iron Assault jedoch wie eine abgespeckte Light-Version. Allenfalls für Mech Fans hilft das Game, die Wartezeit auf *Mechwarrior 2* zu verkürzen, alle anderen sollten um diese Jahreszeit lieber einen 30-Meter-Schneemann bauen.

▲ *Durch diese hohle Gasse...*

▲ *Zum Busbahnhof? Hier lang...*

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Idee:	5
Realitätsnähe:	8

Robots, wie sie jeder kennt. Gibt das Thema wirklich nicht mehr her?

CD-ROM-News aus Großbritannien

Schöne Aussichten

Neues Jahr, neue CD-Games? Und ob! Unser Englandkorrespondent Derek dela Fuente hat sich in seiner Heimat umgesehen und präsentiert Spieleaussichten für Januar bis März.

COMMANDER BLOOD

PC (erscheint voraussichtlich im Januar), Hersteller: **Cryo**, England, Muster von: **Hersteller**.

▲ Planetenwelt bei Commander Blood

Erinnert Ihr Euch noch an 'Captain Blood'? Wie auch immer, bald kommt eine Fortsetzung des Games, allerdings mit völlig neuer Story und geändertem Spielablauf. Es gilt, mit einem Raumschiff auf zahlreichen Planeten zu landen, schwarze Löcher zu durchfliegen und jede Menge Kämpfe mit Außerirdischen zu überstehen.

Das hört sich nach Ballerspiel an, ist es aber nicht – so versichert jedenfalls Philipe Urich, einer der Marketing-Direktoren der Herstellerfirma Cryo; das neue Spiel sei vielmehr ein Adventure. Dementsprechend gibt es sehr viel Text zu lesen, und auch Kommunikation mit den Bewohnern der Planeten wird vonnöten sein. Äußerst einfach soll allerdings die Bedienung sein: Man klickt einfach auf ein Wort, und schon bekommt man eine Antwort präsentiert. Zudem hat man einen Begleiter, der einem wichtige Hinweise gibt, damit man am Ende DAS Schwarze Loch findet. Bis dahin gilt es aber, zahlreiche Rätsel zu lösen und Missionen zu erfüllen.

Zugegeben, das Ganze erinnert etwas an Disney bzw. an "Per Anhalter durch die Galaxis", aber die Ähnlichkeit ist nur zufällig. Grafisch verspricht Cryo jedenfalls einige Leckerbissen wie dreidimensionale Szenen in Echtzeit und Charaktere aus dem Cryo-Studio, denen dank ihrer Maskerade ein besonders eindrucksvolles Leben eingehaucht wurde.

▲ Pinocchio – der Außerirdische.

PINBALL RAGE

PC (erscheint voraussichtlich im Januar), Hersteller: **Teeny Weeny Games**, England, Muster von: **Hersteller**.

So hat sich Paul Lincke seine Frau Luna aber nicht vorgestellt ▼

Flipper und kein Ende! Nein, nein... – ich meine jetzt nicht die TV-Serie, sondern jenen Automaten, an dem sich manch einer früher in der Spielo die Finger verpult hat und der in den letzten zwei Jahren seinen Siegesmarsch auf dem PC antrat. Teeny Weeny Games ist schuld daran, daß sich demnächst wieder jede Menge Liebhaber des Genres die Kugel geben dürfen. Der Name der Firma bürgt für Qualität, denn aus dem Hause TWG stammen auch die Umsetzung von Terry Pratchetts Discworld-Romanen und die PC-Version eines hierzulande indizierten Prügelspiels.

Der große Unterschied zwischen dem neuen und allen bisherigen Flippern liegt im Verhalten der Kugel. Während die bisher unabhängig vom Aufprallwinkel auf den Flipper in computerberechneten Bahnen abgestoßen wurde, soll es diesmal eine entscheidende Rolle spielen, wo und wie das Pixelrund getroffen wird – wie im echten Leben halt!

Das ist längst nicht alles: Multi-Ball an sechs Tischen, Rampen, Oberlevels – kurzum: Ein Flipper, wie man ihn sich wünscht, soll da auf die Monitore kommen. Wenn auch noch die technischen Werte stimmen, dürften die Daddelhallen abermals ein paar Stammspieler verlieren.

▲ Boris spielt auch eine Rolle – nein, nicht Karloff!

HIGH SEA TRADERS

PC (erscheint voraussichtlich im Februar), Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Hersteller**.

Impressions schwimmt weiter auf der Managementsimulations- und Strategiewelle, was man in diesem Fall wörtlich nehmen darf.

Eingedeutscht heißt das neueste Projekt der Firma 'Hochseehändler', und das sagt eigentlich schon alles. Die Handlung ist im 17. Jahrhundert angesiedelt, und da seinerzeit die Piraterie ganz groß geschrieben wurde, ist mit erhöhtem Augenklappen- und Enterhakenaufkommen zu rechnen. Wie häufig in diesem Genre spielt auch das Wetter eine große Rolle, und nur mit glücklichem Wind wird man auf die Schnelle zum Marinemogul.

In 120 Häfen kann und sollte man anlegen, um am Ende jede Menge Kohle auf dem Spielkonto zu haben und sich hinterher wieder einmal zu sagen: "Wie schön, daß es immer noch Abläufe gibt, die wir schon zu Dutzenden gesehen haben". Impressions verspricht allerdings etwas Besonderes – wir lassen uns gerne überraschen.

▲ Seemann, laß das Träumen

◄ Nicht lang überlegen – handeln

Ein arbeitsloser Fußballtrainer, ein ausschweifender Kommentator und ein kerniger Moderator sind die Paten der ersten SAT.1-Fußballsimulation.

Ran ans speckige Leder

Die Sportschau ist tot, es lebe die Sportschau! Geschafft hat die altehrwürdige Bundesligaberichterstattung der Privatsender SAT.1 mit dem Millionenkauf der Bundesliga-Übertragungsrechte für 'ran', die Fußballshow. Die Kohle muß wieder rein: Jüngstes Marketing-Kind ist deshalb der **ranTRAINER**, die Softwarevariante eines Fußball-Lehrers.

Man sollte meinen, daß der Silberling allein durch die ganze Fernsehshow prall gefüllt wäre. Ist er nicht: Ganze 37 MB vergammeln einsam auf der Spur, vergeudet für eine Einleitung von 'ran'-Moderator Johannes B. Kerner plus der Introsequenz von 'ran'.

Und das Spiel? Das beschränkt sich auf sehr, sehr magere Grafiken, einzig aufgelockert von den eingestreuten Fragestunden mit dem von der deutschen Sprache gefürchteten Werner Hansch. Ja, und was ist mit den Managerfunktionen? Schließlich stand ja Helmut Schulte als Berater zur Verfügung. Leider gibt es aber trotzdem grobe Schnitzer. Ein Beispiel: Der Transfermarkt ist gar keiner, denn die Spieler gehen nicht gegen Geld, sondern schlicht für gute Worte über den Tisch. Realistischer sind da schon die taktischen Möglichkeiten und das individuelle Trainingsprogramm, das als Standardtraining für jede Woche abgespeichert werden kann.

Ansonsten sind die Eingreifmöglichkeiten allerdings begrenzt. Man trainiert halt die Mannschaft, schaut ein bißchen nach der Kondition der einzelnen Spieler und stellt danach und aufgrund des Individualtrainings die Mannschaft auf. Siege, das zeigte sich im Test, sind selbst beim Schwierigkeitsgrad "Meisterschaft" kein so großes Problem. Nicht einmal die Rückblenden auf den Spielverlauf schaffen mehr Action: Da hüpfen nur klobige Sprites mit einem eckigen Ball herum. Vielleicht spielen die ja auch gar keinen Fußball, sondern nur "Der Plumpssack geht um".

▲ Ran ans Training: Mehr als das Rumstehen ist aber nicht zu sehen

'ran'-Zeit: Johannes B. Kerner führt durch das Spiel ▼

RANTRAINER

PC (386DX, unterst. SoundBlaster), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Greenwood Entertainment**, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 6 – ANNEHMBAR

Grafik:	6
Sound:	8
Ablauf:	6
Dauerspaß:	4
Realitätsnähe:	3

ranTRAINER: reichlich realitätsfern

Puzzle die Welt!

Ich weiß ja nicht, wie es Euch geht, aber bei Fantasy-Szenarien habe ich ständig das Gefühl, die Story schon zu kennen – einmal abgesehen von den Namen.

Die Welt Seal, auf der das neue Legend/Accolade-Adventure spielt, hat schon eine merkwürdige Form. Es sieht fast so aus, als hätten die bösen Jungs der Sartan-Rasse in einem immensen Wutanfall die gute alte Erde in ein paar ihrer Elemente zerlegt. Da gibt es eine Elfenwelt, die nur aus Wald besteht, riesige Luftblasen unter Wasser, in denen Städte liegen, ganze Kontinente, die auf Erdschollen durch die Atmosphäre surfen, und Lavahöhlen, in denen die Toten und Lebenden zusammenwohnen.

Nur eines haben diese Weltteile gemeinsam: Sie sind jeweils durch das **Death Gate** miteinander verbunden. Preisfrage: Was wird wohl die Aufgabe des Helden in diesem Game sein?

1. Er soll das Death Gate zerstören, die Seal wieder vereinigen und alle Bewohner wieder glücklich machen.
2. Er soll die Übertragungen der Fußball-europameisterschaft 1996 boykottieren.
3. Er soll eine mexikanische Kneipenwirtin heiraten.

▲ *Mit dieser Uhr kann man durch die Zeit reisen*

▲ *Im Wald trifft man fast automatisch auf Magier*

▲ *Dieser Mann erfand den Spieleklassiker "Pipemania"*

▲ *Der Gelehrte hat bestimmt einen guten Draht zur Storyschreiberin von Death Gate*

Übrigens stehen Margaret Weis und Tracy Hickman für diese Story gerade, die sich als Bestsellerautorinnen bereits in der New York Times eine goldene Nase verdient haben. Immerhin sind schon zweieinhalb Millionen ihrer Bücher verkauft worden.

Das Game soll in handgerenderten Super-VGA-Grafiken für echte Stimmung sorgen. Die ersten Shots sehen auch schon ziemlich gut aus. Die bereits gebotenen Animationen ruckeln zwar noch ordentlich, aber eine Rückfrage bei Accolade hat klargestellt, daß das Endprodukt auf jeden Fall flüssiger laufen soll.

Damit unser Held es nicht zu schwer hat, wurde er mit etwas Magie ausgestattet, die ihm helfen soll, gegen das Böse in Form der Sartans anzugehen. Ob er es wohl schaffen wird? Fest steht auf jeden Fall, daß er auf dem Weg zum großen Showdown jede Hilfe annehmen sollte, denn die Sartan-Jungs sehen reichlich gefährlich aus – selbst wenn sie die meiste Zeit mit weißen Kapuzen wie dieser Rassisten-Clan aus den USA rumrennen.

Natürlich wird die Multimedia-Plattform CD volles Programm ausgenutzt. Sprachausgabe und Musik in HiFi-Qualität sollen das Spiel versüßen. Eine vollständige Version soll sehr schnell auf den Markt kommen. Dann werden wir Genaueres wissen.

DEATH GATE

PC, Hersteller: **Legend/Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Es darf gezaubert werden*

▲ *Und Mami hat gesagt: Spiel nicht mit den Schmuddelkindern!*

▲ *Wer will schon ohne Schutzanzug da durchwaten?*

▲ *Na, da hat doch einer silberne Löffel geklaut*

▲ *Will jemand etwas über seine Zukunft wissen?*

▲ *Schon wieder ein Löffelklauer unterwegs*

Das verlorene Paradies

Ein Riesenthema seit Spielbergs "Jurassic Park" sind die Dinosaurier. Sie sind überall zu finden: ob auf Stickern oder im Fernsehen. Und Dinos spielen auch eine nicht unwesentliche Rolle in LOST EDEN.

▲ *Der König benötigt Eure Hilfe*

Dieser Saurier macht einen netten Eindruck ▶

▲ *Ein Relief in hoher Auflösung*

Aus der Feder des französischen Programmierteams Cryo, bekannt durch Spiele wie *KGB* oder die CD-Version von *Dune*, stammt **Lost Eden**, eine Mischung aus prähistorischen Fakten und phantastischen, virtuellen Realitäten. Das Game spielt in einer Zeit, als die Dinosaurier sprechen konnten und mit den Menschen auf engstem Raum zusammenlebten. Die Pflanzenfresser wurden wie Haustiere domestiziert, aber die Fleischfresser – an vorderster Front der Tyrannosaurus Rex – entwickelten sich mehr und mehr zu den ärgsten Feinden des Menschen.

▲ *Der Haus- und Hofmeister*

LOST EDEN

– Coming Soon –

PC, 119,95 DM, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Virgin Deutschland.**

Adam ist ein tapferer Jüngling, der den Kampf gegen die Bestien beenden will. Das einzige, was die Menschen vor den Nimmersatts retten kann, ist der Bau von Zitadellen, doch das Wissen darum ist leider verlorengegangen. Ihr müßt Adam beim Aufspüren des alten Geheimnisses und im Kampf gegen die bösen Dinos helfen.

Lost Eden präsentiert sich als eine Mischung aus Strategie und Abenteuer. Prähistorische Figuren sind genauso zu finden wie ein entsprechendes Szenario, das dem Ganzen eine leicht düstere Atmosphäre verleiht. Die Grafiken sind in dreidimensionaler Rendertechnik entstanden. Ihr findet auf jeden Fall reichlich unterschiedliche Dinos und selbstverständlich noch einige fiktive Spezies. Lost Eden ist vorerst nur für PC-CD-ROM geplant.

Lebenszeichen vom Rasenmäher

Das Warten hat ein Ende: Mehrere Monate wurde gerendert, geshadet und natürlich programmiert, um dem Rasenmähermann neues Leben einzuhauchen.

CYBERWAR

PC (486/25, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk), **ca. 120 DM**, Hersteller: **SCI**, England, Muster von: **Hersteller**.

Vom englischen Label SCI kommt mit **Cyberwar** der Nachfolger des Lawnmower Man. Waren beim ersten Teil statt der versprochenen 256 Farben nur ein Bruchteil vorhanden, sollte dieses Manko in Cyberwar beseitigt sein. Um so erstaunlicher ist es, daß dieses Prog auf sage und schreibe 3 (!) CDs plus einer Audio-CD daherkommt. In der Fortsetzung schlüpft der Spieler in die Rolle des Dr. Angelo, der dem ewigen Bösewicht Cyberjobe das Handwerk legen muß. Dabei jagt man den Fiesling durch den Cyberspace, kämpft sich durch verschiedene Puzzles und Rätsel, die einem gnadenlosen Zeitlimit unterliegen, und das alles mit einer sehr begrenzten Zahl von Leben.

Die Grafik, das ist klar, dient dabei nicht nur als nette Staffage für aufwendige Animationen, sondern ist vielmehr Motor jener Interaktivität, die wir bei CD-ROMs so sehr lieben. Aufgepeppt wird das Ganze durch Szenen aus dem Film, doch kann dies nicht über das etwas magere Gameplay hinwegtäuschen.

Das coolste am Game ist die beiliegende Audio-CD, denn die lohnt absolut. Ansonsten fehlt wirklich der letzte Pep, der ein wirklich gutes Game auszeichnet.

▲ *Schick, schick: Der Rasenmähermann mal nicht als Rasenmäher*

Ertappt: Motorradrennen vor der Werbetafel eines alten Bekannten ▶

▲ *Bedrohlich: Ein Wesen aus dem Cyberspace*

Urteil: 8 — SCHWÄCHELT

Grafik:	9
Sound:	11
Ablauf:	7
Aufmachung:	10
Humor:	7

Viel Rauch um wenig Spiel

So eine Scheibe!

Kopernikus irrte, Kolumbus auch! Die Welt ist nicht rund, sie ist eine Scheibe, getragen von einer riesigen Schildkröte. Jawoll!

▲ *Die Welt ist ein Schildkröten-Burger*

▲ *Auf dem Schild stand "Mädchen-pensionat"?!*

Bevor jetzt die einhellige Meinung ausbricht, hier in der Redaktion wäre der Glühwein zu reichlich gereicht worden, muß ich das Ganze mal aufklären: Habt Ihr schon mal von Terry Pratchett gehört? Nein? Dann ist Euch was entgangen.

Pratchett ist nämlich Buchautor. Ein richtiger Schreiberling, ausgestattet mit einer nicht gerade kleinen Menge an abgedrehtem Humor und mit massenhaft Phantasie. Seine *Discworld*-Romane sind nicht nur in seinem Heimatland England ein Renner, auch hier in Deutschland, wo sie unter dem Namen "Scheibenwelt" laufen, gibt es eine beachtliche Zahl von Fans.

Die **Discworld** ist in Pratchetts Büchern tatsächlich eine von einer riesigen weisen Schildkröte getragene Welt voller skurriler Geschöpfe und sagenhaft verdrehter Geschichten. Und über diese Discworld bringt Psygnosis demnächst ein Computerspiel heraus, gestaltet ganz nach den Motiven Pratchetts.

Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle von Rincewind, einem kleinen, herumwuselnden Zauberer. Er muß die Zwillingsstadt Ankh-Morpork vor bösen Drachen retten. Anders als in den üblichen Fantasy-Stories kann man aber davon ausgehen, daß nicht alles bierernst sein wird.

Erste Grafiken zeigen die liebevoll gezeichneten Figuren und Hintergründe der Story. Die witzigen Gestalten und der überdrehte Humor werden bestimmt ein übriges tun, um die Discworld noch bekannter zu machen

▲ *Höhlenwelt??? Ich bin im falschen Game!*

DISCWORLD

PC, geplant für: **PC-Disk, Sega CD**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

GEWINNER

Alien Breed (Team 17, ASM 11/94)

Lösung: Tower Assault

Die Gewinner:

1. Preis: Ramon Hager, Blankenberg
2.–6. Preis: Kevin Nobs, Wolfsburg; Robert Mundigl, Mühldorf; Andreas Bartels, Vlotho; Udo Steffl, Weidenberg; Ulrich Büscher, Hopsten.

Oldtimer (Max Design, ASM 12/94)

Lösungen: a) Silberpfeil, b) Berta Benz

Gewonnen haben:

1. Preis: Uschi Christian, Bensheim
2.–10. Preis: Thomas Wehl, Raisdorf; Uwe Zemke, Nindorf; Elfriede Fenchel, Dietzenbach; Guiseppe Scazzari, Dietzenbach, Sascha Mamsch, Berlin; Marius Mülow, Grande; Oliver Crois, Herford; Dennis Liba, Plettenberg; Andreas Wolff, Oberpaindorf.

Die Gewinner der Preise 11–50 werden per Post benachrichtigt.

PAC-MAN mania BREAKOUT

Wer kennt sie nicht: Diese Game-Klassiker für reaktionsschnelle Spieler haben schon viele fasziniert. Tolle PAC-MAN-Varianten, gelungene BREAKOUT-Clones und andere interessante Spielereien! 50 tolle Shareware-Programme.

Best.-Nr. CDR2015
DM 14,95

CDV Software GmbH

TETRIS mania - Über 55 Programme für Freunde des Spieles mit den fallenden Klötzen!

Best.-Nr. CDR2003
DM 14,95

WACKY WHEELS
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2151
DM 79,95

WACKY WHEELS Ein 3D-Rennspiel voller Action, das man alleine oder gegen Freunde spielen kann. WACKY WHEELS bedeutet Nonstop-Unterhaltung mit 3D-Animationen. 8 verschiedene Spielfiguren stehen zur Auswahl, z.B. ein Tiger, ein Elefant, ... Es handelt sich um ***ehrgeizige Rennfahrer, die es hassen, zu verlieren!*** Mit großem Vergnügen fahren sie andere Wagen an und brausen vorbei, wenn diese dann von der Fahrbahn geschleudert wurden. Sechs verschiedene Spielmodi, verschiedene Rennstrecken, 3 Schwierigkeitsstufen, 2 Geschwindigkeiten, Hindernisse und mehr! WHACKY WEELS erfordert min. 386er, 2MB RAM, VGA.
Auch die Sharewareversion von Wacky Wheels gibt es auf CD-Rom. Insgeamnt 10 interessante Shareware-Spiele **für DM 9,95! Bestellnummer CDR2150.**

Jazz Jackrabbit
»Jazz ist ein Jump'n'Run-Leckerbissen«
CD-ROM
Best.-Nr. CDR1895
DM 99,95

JAZZ JACKRABBIT Ein phantastisches Jump and Run Spiel ***mit extraweichem Smooth-Scrolling, superschnell animierter Game-Action und noch rasanteren 3D-HiSpeed Bonus Levels.*** Der kleine Hase Jazz Jack-Rabbit will die wunderschöne Hasenprinzessin Eva Langohr aus den Händen von Devan Shell, dem Chef der terroristisch gesinnten Turtles (Schildkröten) befreien. Doch bevor er sich als Held feiern lassen kann, muß er in 9 wahnsinnigen Episoden zeigen, daß er ein ganzer Mann (bzw. Hase) ist. Mit deutschsprachigem, gedrucktem Handbuch/Comic. Hardware: min. 386, 4MB RAM, VGA.
Auch die Sharewareversion von Jazz Jackrabbit gibt es auf CD-Rom. Insgeamnt 10 interessante Shareware-Spiele **für DM 9,95! Bestellnummer CDR2005.**

DEUTSCHE Shareware Vol.2
Über 1500 deutsche Shareware-Programme der Extraklasse!
Windows!
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2031
DM 24,95

DEUTSCHE SHAREWARE Vol.2 Sammlung bester deutscher Shareware - insgesamt über 1.500 Programme der Extraklasse. Die <u>selbstverständlich-deutsche Menüführung</u> (auch für ***Windows***) hilft bei der Auswahl und Installation der Programme. Für fast jeden Zweck sind Programme enthalten: Auftragsbearbeitung, Adreßverwaltung, Etikettendruck, Finanzen, Grafik & CAD, Lottoprogramme, tolle Spiele, Tools und viele mehr! <u>Neue Auflage 1995 mit über 50 % neuen Programmen!</u>

NEU!
ONE MUST FALL
NEU!
ONE MUST FALL 2097
Action Spiel Spaß
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2022
DM 9,95

ONE MUST FALL ist ein hochklassig animiertes Kampfspiel für 1 bis 2 Spieler, mit digitalem Soundtrack und realistischen Animationen. Jeder Gegner erfordert eine andere Taktik. Auch die Bewegungsabläufe beim Ducken, Springen, Schlagen usw. variieren. Hardware: Min. 386er mit VGA-Grafik, Festplatte und 4MB RAM. Insgesamt 10 tolle Shareware-Games!

NEU!
Der Schreibtrainer
»DER SCHREIBTRAINER für Windows 3
NEU!
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2009
DM 39,95

Der Schreibtrainer Lernen Sie auf spielende Weise das schnelle 10-Finger-System! DER SCHREIBTRAINER wertet Ihre Leistung exakt aus und zeigt die Schwachstellen. Dabei werden Sie mit vielen Tips unterstützt. Auch Fragen wie "Wie schreibe ich einen Lebenslauf" oder "Kommt nach dem Komme ein Leerzeichen" werden vom Hilfesystem beantwortet. Key-Watch überwacht auf Wunsch Ihre Eingaben in beliebige Win-Anwendungen. Mit Zehnerblock trainieren Sie die schnelle Bedienung des numerischen Tastenfeldes. So beenden Sie in Zukunft Ihre Arbeit noch schneller!

Kai's Power Schoner
CD-ROM
Best.-Nr. CDR1949
DM 29,95

Kai´s Power Schoner - Die vielen Shareware-, Freeware- und PD-Bildschirmschoner ***machen Arbeitspausen unter Windows zur Attraktion!*** Die schönsten und witzigsten Programme wurden ausgesucht: ***30 AfterDark-Module, 80 Schoner im SCR-Format*** und ***10 Utilities***. Alle Schoner lassen sich bequem ***über das mitgelieferte Windows-Menü testen und installieren.***

BOPPIN´
CDV
Action Spiel Spaß
Shareware-CD
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2024
DM 14,95

BOPPIN´ Hinter der Fassade eines 'Arcade'-Spieles versteckt sich ein süchtig machendes Geschicklichkeits- und Rätselspiel. Es gilt Klötze aufzunehmen und mit ihnen Muster zu vervollständigen. Jeder Level erfordert andere Strategien. Manchmal muß man die Steine werfen (im richtigen Winkel !), manchmal mit Hilfe eines Gebläses verschieben usw. Hardware: 386er, 2 MB Ram, VGA. 50 tolle Shareware-Games!

PC Cinema 2
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2011
DM 24,95

PC CINEMA 2 Stundenlanger Grafikspaß der Extraklasse!! ***Über 450 MB!!*** Diese CD kitzelt noch das letzte Bit Grafik-Power aus Ihrem PC. Mit den Demoversionen von Auto-CAD LT und Auto-Sketch 2.0 für Windows! ***Über 120 FLI- und 50 FLC-Filme sowie über 240 aufwendige Gif-Bilder*** warten darauf, Sie zu überraschen. Diese Filme sind auch als eindrucksvolle Shows zu genießen. Auch hervorragende Shareware-Programme zum Thema Grafik und Animation werden Sie finden.

Virtual Vivid Sampler
EROTIK
Best.-Nr. CDR1764
DM 24,95

VIRTUAL VIVID Sampler - Multimedia-Erotik! Dieser Erotik-Sampler zeigt auf ***über 233 MB*** Ausschnitte aus vielen VIVID-CDs. ***Tolle Animationen!***

WinBTX Mozart
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2004
DM 49,95

WinBTX Mozart ist ein Multimedia BTX-Decoder. Features: CEPT-Protokoll, Darstellung von BIM-Doppeldeckerseiten (nach CEPT), ***Photo- Btx durch eingebauten Bildbetrachter, FUN!-fare BTX-Sound- und Sprachausgabe,*** Regionalbereichswechsel, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen, automatisches Login, ***turbo-schneller Bildaufbau*** und mehr...
Diese CD enthält zwei Vollversionen von WinBTX: ***Für Windows und für LINUX!***

APOGEE !!
Gold-Selection ! Vol. 1
CD-ROM
Best.-Nr. CDR1850
DM 14,95

APOGEE - Gold Selection Vol.1 - Die ultimative APOGEE-CD! ***Alle 25 aktuellen APOGEE Shareware-Games*** auf einer CD. Wer nicht weiß, wieviel Spaß anspruchsvolle PC-Spiele von heute machen, braucht diese CD-Wer APOGEE schon kennt, holt sie sich sowieso! Incl. dem topaktuellen ***Mystic Towers , Raptor, Blake Stone, Halloween Harry, Bio Menace, Cosmo, Monster Bash!, Dark Ages, Duke Nukum, Hocus Pocus*** und weiteren Apogee-Hits.

Wissen PUR!
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2006
DM 19,95

Wissen Pur! - 270 Datenbanken, Astronomieprogramme, Funktionsplotter, alles zu ***TEX*** etc. - ideal für jeden, vom Schüler bis zum Professor!

Lernen PUR!
CD-ROM
Best.-Nr. CDR2007
DM 19,95

Lernen Pur! - Kein Lehrer ist so geduldig wie der PC! Lernen Sie, was Sie schon immer wissen wollten! 117 Programme für ***effektives Lernen am PC!***

Ankreuzen, Abschicken und die Post geht ab!

Artikel	Best.-Nr.	Preis
Virtual Vivid	CDR1764	DM 24,95
Wissen PUR!	CDR2006	DM 19,95
Lernen PUR!	CDR2007	DM 19,95
PC Cinema 2	CDR2011	DM 24,95
Win BTX Mozart	CDR2004	DM 49,95
BOPPIN´Shareware-CD	CDR2024	DM 14,95
Wacky Wheels VV CD-ROM	CDR2151	DM 79,95
Wacky Wheels Shareware-CD	CDR2150	DM 9,95
Jazz Jackrabbit VV CD-ROM	CDR1895	DM 99,95
Jazz Jackrabbit Shareware-CD	CDR2005	DM 9,95
One must fall Shareware-CD	CDR2022	DM 9,95
Deutsche Shareware Vol.2	CDR2031	DM 24,95
Der Schreibtrainer Vollversions-CD	CDR2009	DM 39,95
Kai´s Power-Schoner CD-ROM	CDR1949	DM 29,95
APOGEE! Gold-Selection! SW.-CD	CDR1850	DM 14,95
CD-ROM-Katalog 01/95 - CD-ROM	CDR3000	DM 9,95
PAC-MAN BREAKOUT maniaCD-ROM	CDR2015	DM 14,95
TETRIS mania CD-ROM	CDR2003	DM 14,95
EXTREME HOT GIRLS - EROTIK-CD!	CDR1809	DM 39,95

+ Porto / Verpackung → SUMME

Bestellung !

ABSENDER • Bitte nicht vergessen •

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname Name

Straße / Haus-Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

☐ Scheck über DM ____________ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort

BLZ Konto-Nr.

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10.- DM)

Kreditkarte Ablaufdatum

Kreditkarten-Nr.

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs.

CDV Software GmbH

Tel 0721-97224-0
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Gestaltung: zwo em
Konzept: MDS Software & Design GmbH

KING'S QUEST VII – THE PRINCELESS BRIDE

PC (Windows 3.1, SVGA, 4 MB RAM), **130 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Bomico.**

ASM HIT

▲ Der allwissende Hirsch warnt vor dem verhexten Wald

▲ Welcher der beiden Trolle ist der echte König?

▲ Dieser Ochse hat Angst vor den sprichwörtlichen Elefanten im Porzellanladen

Was die blaublütige King's-Quest-Familie aus Daventry treibt, ist viel spannender als alles, was die bunte Regenbogenpresse sonst zu bieten hat.

Ein wahrhaft königliches Vergnügen

Oh, Leute, die Blaublüter haben ja vielleicht Sorgen. Eigentlich kann man es nicht verstehen, denn endlich ist mal ein bißchen Ruhe in Daventry eingekehrt. Das heißt, keine Eule fällt vom Baum (KQ5), Königssöhne, -töchter oder -schlösser werden nicht entführt (KQ3, 6, 5), Väter schweben nicht Gefahr (KQ4), und König Graham besitzt sowohl ein Königreich (KQ1) als auch eine liebende Gattin (KQ2) samt zweier mehr oder minder gut geratener Kinder (diverse KQs). Nichtsdestotrotz geht der ganze Trouble selbstgemacht schon wieder los!

▲ Ein Stadttor ohne Scharniere?

Was ist passiert? Ganz einfach: Töchterchen Rosella, inzwischen reife 20 Lenze zählend, soll endlich heiraten. Die etwas arrogante junge Dame (man erinnere sich nur an das Ende von KQ4) hat dazu allerdings absolut keine Lust. Sie lebt nach dem Motto "Girls just wanna have fun" und findet alle Bewerber schlicht und ergreifend langweilig und verklemmt.

Mama Valanice ist da anderer Ansicht, sie bezeichnet die Möchtegernschwiegersöhne milde lächelnd als zuverlässig bzw. etwas ungeschickt. Auf einem Spaziergang durch die wie immer wunderhübsche Landschaft von Daventry versucht sie, ihrer dickköpfigen und eitlen Tochter den Unterschied klarzumachen. Rosella allerdings stellt ihre Ohren auf Durchzug und hat nichts Besseres zu tun, als Luftschlösser zu spinnen und sich im Wasser zu betrachten. Gegen das eine ist ja nicht allzuviel einzuwenden; wenn aber im zweiten Fall das als Spiegel dienende Wasser ein Tor zu einer anderen Welt ist, sollte man a) lieber nicht zu genau hingucken und b) sich schwerstens davor hüten, einfach hineinzuhüpfen.

Genau das aber tut die Prinzessin, weil sie im Wasser ein wunderschönes Schloß sieht und ein etwas seltsames flügelbewehrtes Seepferdchen ihre Nase umflirtet (sind eigentlich alle blaublütigen Herrschaften so doof?). Platsch macht es, und als gute Mutter hüpft Königin Valanice mit zugehaltener Nase postwendend hinterher.

Die ganze Story bekommt Ihr in einem hinreißend animierten Zeichentrickintro serviert, das ein echter Appetitanreger für die kommenden Spielgenüsse ist. Und Genuß ist wahrhaftig keine Übertreibung, denn was das Sierra-Team um Roberta Williams hier abgeliefert hat, ist mit Abstand das beste Prog, mit dem die Spieleschmiede Adventurefans je beglückte.

Wenn ein Mitglied der königlichen Familie von Daventry irgend etwas anpackt, dann ist das niemals etwas Normales. Und so landen auch die beiden Heldinnen nicht etwa auf dem Boden des Teichs, sondern werden per psychedelischem Beam-Taifun in eine andere Ebene der Welt versetzt.
Auf dem wirbelnden Weg dorthin trennen sich allerdings die Wege von Mutter und Tochter. Während Rosella von einer Hand durch einen Spiegel gezogen wird, findet sich Valanice in einer Oase wieder, in der es von seltsamen Stein- und anderen Figuren nur so wimmelt. Eine kurzsichtige Ratte, ein klauwütiger, kichernder Wolpertinger, ein durstgeplagter Schatten und ein angriffslustiger Riesenskorpion

▲ Die schweinenasige Rosella hat dem Brückentroll bereits den Garaus gemacht

stellen die Königin vor mehr oder minder große intellektuelle Probleme.

Die Anleitung zur Süßwasserproduktion ist als Höhlenzeichnung ebenso zu finden wie das in Granit gehauene Handbuch zur Brunnenentleerung. Per Mausklick steuert Ihr Valanice wunderschön fließend animiert durch die Lande. Blinkt der intelligente Zauberstabcursor über einem Gegenstand, heißt das, daß Ihr ihn entweder benutzen, nehmen, mit einem Gegenstand aus dem Inventory verbinden oder sonstwas damit anstellen könnt. Stellt sich Valanice statt dessen nur gedankenvoll hin und meint 'Hmmmm!', dann fehlt Euch vermutlich noch ein wichtiges Teil. Blinkt der Cursor bei einem Spielcharakter, ist vielleicht ein Schwätzchen angesagt.

Während Valanice sich also als Tierbändigerin versucht und edelsteinerne Farbrätsel löst, bekommt Rosella den Schreck ihres Lebens, als sie nun von innen in den Spiegel schaut: Aus der wunderhübschen Prinzessin ist eine Trollprinzessin geworden. Und da es der Trollkönig war, der sie durch den Spiegel gezogen hat, verknallt er sich auch gleich in die jetzt spitzohrige, rundliche und verpickelte Rosella.

Ganz ehrlich – das ist der tollste Abschnitt in dem aus sechs Kapiteln bestehenden Game. Die Anims hier sind absolute Klasse, die Rätsel originell, und das Gameplay ist wirklich niedlich. Wie dem auch sei, auf jeden Fall kommt Ihr in diesem Abschnitt der Ursache des ganzen Kuddelmuddels näher: Eine böse Zauberin bringt offensichtlich eine Weltebene nach der anderen durcheinander, und das königliche Duo muß unabhängig voneinander wieder Ordnung schaffen.

Ob es sich nun um einen geklauten Mond handelt (tatsächlich aus grünem Käse), einen Spaziergang durch ein Gespensterland (haut bloß vor dem irren Knochenmann ab) oder das Problem, den Doppelgänger des entführten Trollkönigs zu entlarven – immer warten lustige Situationen und putzige Kommentare auf Entdeckung. Schön ist, daß man selbst niemals permanent das Zeitliche segnet, denn Rosella/Valanice haben nach einem Exitus immer einen passenden Spruch auf den Lippen, der hilft, das jeweilige Problem zu bewältigen. Tja, und dann geht es an genau der Stelle einfach weiter.

▲ *Der Totengräber will eine vernünftige Schaufel haben*

◀ *Normalerweise holt man sich den Mond vom Himmel, Valanice muß ihn wieder hochschieben*

Die sechs Kapitel, in denen Ihr immer abwechselnd Rosella und Valanice steuert, müßt Ihr übrigens nicht unbedingt in der vorgegebenen Reihenfolge absolvieren. Sinnvoll sind Sprünge aber nicht, denn irgendwie gehen Atmosphäre und logischer Zusammenhang dabei doch ein wenig verloren.

King's Quest VII – The Princeless Bride verläßt völlig die genreübliche Optik und begibt sich auf Disneys Spuren. Die Singerei am Anfang erinnert an Cinderella, die Animation der Figuren braucht sich hinter den Trickfilmen ebenfalls nicht zu verstecken. Bei der Ausarbeitung der Charaktere hat Roberta ein echtes Händchen bewiesen, und die Mimik ist oft zum Kringeln komisch. Auch die Hintergrundmusik dudelt angenehm unaufdringlich vor sich hin und unterstützt die märchenhafte Atmosphäre perfekt. Die Sprachausgabe ist sauber, die Texte sind witzig, nur bei der Synchronisation von Mundbewegung und Sprache stimmt es nicht immer so ganz. Wie dieser Punkt in der deutschen Fassung aussieht, kann an dieser Stelle leider nicht beurteilt werden, da die Aufnahmen bei Redaktionsschluß noch nicht abgeschlossen waren.

Kleiner Tip:
Den Skorpion im ersten Kapitel könnt Ihr ablenken, indem Ihr den Tuchfetzen an dem Stock befestigt und ihm damit zuwinkt.

Technisch ist an King's Quest VII also fast nichts auszusetzen – falls man im Besitz einer guten Hardware ist. Das Game läuft zwar auch auf einem 386er mit Singlespeed-Laufwerk, ideal ist das jedoch nicht. Ihr solltet wenigstens im Besitz eines Doublespeed-Laufwerks sein, da die (häufigen) Nachladezeiten sonst selbst auf einem schnellen 486er quälend lang sind. Auch ist bei bescheideneren Rechnerkonfigurationen dringend zu empfehlen, das Scrolling der Szenerie abzuschalten und statt dessen den seitenweisen Bildschirmaufbau zu benutzen. Sonst mindert die wild ruckelnde Optik den tollen Spieleindruck erheblich. Und das muß bei diesem unter Windows laufenden Game nun wirklich nicht sein.

Einziger echter Meckerpunkt ist die etwas unglückliche Speicheroption. Im Gegensatz zu früher müßt Ihr jedesmal das Spiel verlassen, damit die automatische Speicherfunktion loslegt, und dann über 'Continue old game' wieder einsteigen. Ihr könnt zwar reichlich neue Games anfangen, da aber immer über den alten Spielstand gesaved wird, sind unterschiedliche Einstiegsmöglichkeiten im selben Spiel nicht möglich, falls Ihr es unter demselben Namen von vorne bis hinten durchspielen wollt.

Aber was soll's – "nobody is perfect"! Das Game als solches macht durch die abwechslungsreichen Szenarien und die beiden handelnden Personen einfach unheimlich viel Spaß. Und wenn diese Nr. 7 ein Indikator dafür ist, was Sierra in puncto King's Quest noch für Fortschritte machen kann, dann soll Roberta von mir aus weitermachen, bis sie alt und grau und bei KQ Nr. 99 angelangt ist. Ich find's jedenfalls Spitze!

▲ *Ein Dorfdoktor ohne Rückgrat*

Urteil: 11 — ZAUBERHAFT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	9
Atmosphäre:	10
Idee:	10

Das beste King's Quest, das es je gab

MARKTPLATZ

MARKTPLATZ

Inserentenverzeichnis

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

PC

Verk. PC-Orig.: Iron Helix, Bi 2, Inca 2, auf CD-ROM 60,– DM, Inca, Privateer + Sp., Subwar, Jurassic Park, Space Hulk, Flashback, Indy Car Racing auf Disk 40,– bis 50,– DM, Joachim Lahnstein, T.: 07153/72493

Doom Utilities CD 30,–; Rebel Assault 40,–; Disk: Siedler 50,–; Colonization 60,–; Ultima 8 + Sprache 40,–, alles kompl. deutsch, Tel.: 06781/25342

Verk. ca. 30 Orig. PC-Spiele (u.a. Pizza C., Burut., Pirates Gold, Steel Sky, Indy 4, Monkey I. 2, Civiliz., Conquestador, Lost Files o. S.H.) Tel.: 089/1572387 ab 19 Uhr

CD Doom-Utilities, 800 Levels 30 DM, Doppel-CD f. Doom 2 40 DM, Colonization 80 DM, Theme-Park-CD 50 DM, Aldus Photostyler 150 DM. Tel.: 07259/1752

Verkaufe PC-Originale: Monkey 2, Larry 5, Indy 4, Freddy Pharkas, Monkey 2, Zac McKracken!!! Suche Theme-Park-CD oder Disk. Carsten Schröter. 02238/14567

CD-ROM: Under a Killing Moon 80 DM, Kyrandia 3: 70 DM; Disk: Universe 50 DM, FP.; abends 02064/55837

PC-Orig.: Comanche Mission Disk 1+2; Dogfight; Strike Commander; TFX (CD); Windows 3.1; je 50,– DM; Tel.: 03695/622963/605196

Verkaufe Original PC-Spiele: Monkey Island 2: 40,–; Indy 4: 40,–; Oxyd magnum: 50,–; Jurassic Park: 40,–; Christmas Lemmings: 25,–; Tel.: 0228/638436

Al-Quadim, BM Hattrick, Armored Fist, X-Wing, Tie Fighter, T.F.X., Erben der Erde je 55 DM; CD-ROM: Railroad Tycoon, Raptor, Patrizier, Sherlock Holmes, Burning Steel je 45 DM; Tel.: 0211/293714 u.v.m.

Verkaufe PC Originale: Theme Park, Rebel Assault je 50 DM; Patriot, Rüsselsheim, Task Force, Zeppelin, Burning Steel, Fields of Glory, Wall Street Manager je 40 DM; Tel.: 069/8003947, Frank

Indiana Jones 4, Sam & Max, Lure of the Tempress, Laura Bow 2, Gobliins 2, Preise 25–35 DM, Tel.: 0441/86909

Verkaufe PC- und Amiga-Originale: Elite 2, Syndicate, Colonization, Battle Isle 2, Kyrandia 2, BM. 3, EHM, Lemmings 2, Monkey 2, Mad TV, Indy 4, etc. Tel.: 030/8131235

AMIGA

Biete diverse Software für den Amiga & PC!!, Tel.: 05731/96596
Tel.: 05731/49451

Amiga-Originale: Mercenary, Luxor, City Defence, Fortress Underground, Day of the Viper, Spielhalle, Typhoon, Warp, Galaxy Force, Nitro, Web of Terror, Beast, Archipelagos je 10,– DM / Tel.: 02233/70120

Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf!! Verkaufe Kopierstation für SNES!!, Tel.: 05731/49451 Tel.: 05731/96596

AGA: Mansell, Oscar, Transarctica, Ufo, Whales Voyage, Simon. à 40,– DM; CD-Superfrog 20,– DM; Tausche auch AGA- u. CD-Games *IMMER*; J. Hegewald, Beethovenstr. 14, 16548 Glienicke

Je 40,– DM: HL 1914–18, Battle Team, Addams Family, Nick Faldo Golf, Dune 2, Elite 2, Spacemax, Syndicate, 1869, Ancient Art of War; J. Hegewald, Beethovenstr. 14, 16548 Glienicke

Verk. Über 60 Original-Spiele wg. Systemauflösung. Liste gegen 1,– Rückporto bei Stefan Weingarten, Gebbertstr. 96, 91058 Erlangen

ST

Original-ST-Spiele: Colonel's Bequest, King's Quest 2, Space Ace, Cruise for a Corpse: je 20,–; Waterloo, Isnogud: je 15,–; Spy vs. Spy: 10,–; 05192/4547 ab 18 Uhr

SONSTIGES

Lernprogramme: Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 4,50** Gratisinfo von: I. Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 **G**

KONSOLE

"Super Profifighter 32 MB" für Super-Nintendo, Tel.: 00352335895 oder schreibt an: THS / B.P. 125 / L-7502 Mersch / Luxembourg

SUCHE SOFTWARE

PC

Suche Ultima 1–5, Bard's Tale 1–3, SSI's Dragonlance-Reihe und Death Knights of Krynn! Alle auf englisch!!!! Tel.: 0211/426460 (Kai) 16–20 h

Suche gut erhaltene PC-Spiele, 3,5 oder CD, mit dt. Anl., Rollenspiele, Strategie, Simulationen, Wirtschaftsspiele usw. günstig zu kaufen. Tel.: 0711/7970285 ab 20 Uhr

ST

Suche ST-Soft: Kaiser, Lords of the Rising Sun, Legend of F.; 0511/3502845, Steffen

BIETE HARDWARE

AMIGA

AMIGA 500 V1.3 + Philips Farbmonitor; 1 MB Speichererweiterung, Zweitlaufwerk, Joystick + Disketten für 800,–; Tel.: 0221/5906908

Super Schnäppchen! Verkaufe Amiga 500 CDTV, 1 MB integriert. Komplett mit Farbmonitor, 3,5"-Diskdrive extern, CD-ROM intern + 1 Spiel auf CD 850,– VB, Tel.: 07356/2959 ab 18 Uhr

A2000 1 MB RAM, PC-Karte, Monitor + Disketten für DM 900,–; Adresse: André Hundler, Feldstr. 13, 65618 Selters, Tel.: 06483/1561

PC

Verkaufe: Multimedia-PC 468DX-33 + 8 MB RAM + 210 MB HDD + Monitor NEC 4 FG + Maus + Keyb. + CD-ROM + Soundkarte + 5.25 + 3.5 FDD; VB 3950 DM; Tel.: 09129/26462

486-DX-33 MHz + 4 MB RAM + 120 MB HDD + 14" SVGA-Monitor + 2x Speed-CD-ROM + Soundkarte + 3 Spiele für 1900 DM; Tel.: 0621/492411 ab 15.00

386er DX40, 4 MB RAM, 210 MB Festpl., SVGA-Karte + Monitor, DOS 6.0, Windows + Winword 2.0 + Sound Galaxy NXII + Double Speed CD-ROM, Mouse, Joyst., Spiele, System für Einsteiger konfiguriert VHB 1500; 05275/1326

Verkaufe 486er/40 MHz-PC, 105 MB Festplatte, SoundBlaster, Mouse, VGA-Karte und Monitor, Joystick, 3,5- und 5,25-Laufwerk, DOS 5.0, Software. Tel.: 030/8131235 (Ole)

KONSOLE

Verkaufe RGB-Jaguar mit RGB-Scart-Kabel, 3 Spielen (z.B. Alien vs. Predator) für 899,– DM. Angebote an: Kai Sacher, Moskauer Str. 5, 39218 Schönebeck, Tel.: 03928/68124

Jaguar, NEU, Originalverp.: 520 DM; Spiele: Cres. Galaxy, Raiden, Dino Dudes je 100,– T. 2000, W3D, Bruce Lee je 115,–; Check. Flag, AVP je 125,–; M. Brehm, Antdorferstr. 8A, 82393 Iffeldorf, Tel.: 08856/7771

SUCHE HARDWARE

PC

Suche Dbl.-Speed-CD-ROM-Laufwerk u. 8- oder 16-Bit-Soundkarte sowie preisgünstiges Modem. Henry Borchardt, Am Feuerwehrdepot 2, 02999 Groß Särchen

VERSCHIEDENES

Wollen Sie monatl. nebenbei 4500 DM und mehr mit Ihrem PC verdienen können? Kostenl. Info anfordern! Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

Preiswerte Hardware /Software für PC und AMIGA. Info anfordern. ADAM PD/SW, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin (nur Versand) **G**

Achtung! Achtung! Ankauf von gebrauchten Spielen (PC, Amiga) sowie Soft- u. Hardware. Info gegen 2,– DM in Briefmarken an: R. Pitschke, Alkenrather Str. 32, 51377 Leverkusen

Verkaufe folgende Lösungshefte: Larry 6, Sam & Max, PQ4, Gabriel Kn., Indy 4, Ultima 8, uva. Tel.: 0511/626079 – Preis 12 DM – Daniel Plappert – 30163 Hannover

ASM-Sammlung 1/89 bis 4/91 + Sonderhefte 4, 5, 8 günstig zu verkaufen. Alle Hefte sehr gut erhalten. Lars Guillium, Tel.: 0631/43360

Are you looking for free Scene-Stuff, demos and intros? Call Hellraiser Switzerland at 0041 (0)73/239165. Running PC-Board 15.1, 19200 BPS, 24h Online ... call! ...

KONTAKTE

GRAFIKER! Top Grafiker (Cover-/Hintergrundillustration) sucht Kontakt zu anderen Grafikern zwecks Bildung einer Interessengemeinschaft!! KONTAKT: Jürgen, Tel.: 09735/1082

Ich suche Mitspieler und Co-Spielleiter für mein selbstentwickeltes Strategie-fernspiel Dragon's Crown! Gratisinfo: C. Stahl, Fikentscherstr. 29, 93051 Regensburg!

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

PC-Nebenjob! Infos: R. Glaser, Nelkenweg 4, 77977 Rust, m. frank. Rückum. **G**

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! 100 – 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): SERTER-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

NEBENJOB! Viel Geld durch kleine Schreibarbeiten am PC bzw. Schreibmaschine. Info gg. frankierten Rückumschlag an Peter (B) Kulbida, Weiherfeld 26, 51381 Leverkusen. SCHNELL ANFORDERN!!

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Hoher Nebenverdienst – bis 200 DM/Tag! Legale Schreibtätigkeit von zu Hause aus! Info bei: Christoph Kuhnert, L-Jahn-Str.8, 06773 Gräfenheinichen; Bitte frank. Ums.

CLUBS

PRIVATER SPIELECLUB sucht neue Mitglieder. Infos gegen 1 DM / Rückporto bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

PRIVATER SPIELECLUB sucht neue Mitglieder. Infos gegen 1 DM / Rückporto bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Ich glaub', da steht ein Elch!

Kurioser geht's nimmer: Gleich zwei Shareware-programme bringen die Tierwelt in den Go-Kart und die Igel unter die Räder – als Rennspiel!

Der Riesenerfolg von Nintendos *Mario Kart* mußte ja über kurz oder lang Nachahmer mit sich bringen. Am schnellsten hat es aber mal wieder die Sharewareszene geschafft, das Konsolenvorbild als PC-gerechten Softwarehappen auf den Gabentisch zu legen. Ulkigerweise streiten gleich zwei Firmen um die Gunst, zuerst abgekupfert zu haben.

Da wäre zum einen das belgische Unternehmen Copysoft. Das Produkt dieser Firma heißt – frei nach dem Helden des Spiels – **Skunny Kart**. Der netten Mischung aus Brehms Tierleben und dem Todeskampf auf deutschen Autobahnen ist das Grinsen wirklich nicht zu verwehren. Wenn da der Elch im kleinen Auto sitzt und beim Überholen auch noch frech grinst, kann man zwar an der geistigen Gesundheit der Programmierer zweifeln, nicht aber am Joke-Potential. Daneben wird natürlich ernsthaft gespielt, denn schließlich stehen sechs Tracks zur Verfügung, die im Ein- oder Zweispielermodus absolviert werden. Gefällt das Game, und wird die Registrierungs-Gebühr abgedrückt, gibt's die Vollversion mit 21 Kursen.

Dann kommen auch weitere Boni ins Spiel. Sehr lustig ist da vor allem die Zielsuchrakete, die mit unübertroffener Präzision den voranfahrenden Gegner findet und ihn von der Straße bläst. Das erinnert mich an ein Spiel aus grauer 8-Bit-Vorzeit, bei dem man ein Musik-Video mit der Option drehen konnte, im Hintergrund Hamster explodieren zu lassen.

Doch Spaß beiseite: Was hat das Spiel technisch drauf? Leider nicht sehr viel. Die Zoom-Routine ist wirklich wacker und fix, aber die Grafik... Es graust einen gewaltig, die groben Charaktere taumeln zu sehen. Aber schließlich ist das Spiel schnell, witzig, und der Sound abgefahren. Besonders nett: Schwarzeneggers "I'll be back" beim Rausschmiß aus der Bahn.

Ähnlich rüpelhaft geht es bei Apogees Mario-Kart-Version zu. Für **Wacky** Wheels nahm Apogee eine Programmiertruppe unter ihre Fittiche, die als Beavis Soft firmieren und damit schon klarstellen, daß ihnen am Ernst des Lebens nicht gelegen ist.

So besteht die Hauptaufgabe des Spiels darin, Igel zu überfahren, um Munition für die gegnerischen Kart-Fahrer zu bekommen. Sogar eine Sonderspielart ist für die Schießerei vorgesehen – dann geht es auf die Entenjagd im schnittigen Kartmobil. Und zu guter Letzt ist neben der Zweispieleroption selbst die Modem-Zockerei möglich.

Wacky Wheels ist zwar nicht ganz so witzig wie Skunny Kart und besitzt eine etwas behäbigere Gangart beim Zoomen der Rennstrecke, doch dafür sind die restlichen Features edler.

Die Grafik ist einfach deutlich besser als bei der Konkurrenz, der Sound ist wie zarter Schmalz für die Gehörknöchel, und die registrierte Vollversion wartet statt der fünf Share-Kurse mit satten 42 Tracks und fünf zusätzlichen Gegnern auf.

So bleibt die Qual der Wahl: Wer's absurd mag und eh schlechte Augen hat, darf statt einem Snicker Skunny Kart als Pausensnack vernaschen. Shareware-Gourmets mit Hang zur Vollversion sind dagegen mit Wacky Wheels besser beraten. Und die Tierschützer? Die bleiben besser im Wald.

Schick: Die Bonusleiste von Skunny Kart ▶

▲ *Los geht's: Eine fleißge Biene ruft zum Start von Skunny Kart*

▲ *Grins: Der Elch ist nur einer von zehn witzigen Fahrern in Wacky Wheels*

◀ *Geil: Entenjagd per Go-Kart in Wacky Wheels*

WACKY WHEELS

PC (386DX, unterst. Joypad, Gravis JP, SoundBlaster), Registrierung: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Beavis Soft/Apogee**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	9
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Humor:	8

Vorsicht: explizit grausam schwarzer Humor gegen Tiere

SKUNNY KART

PC (386DX, unterst. Jostick, SoundBlaster), Registrierung: **ca. 50 DM**, Hersteller: **Copysoft**, Belgien, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	5
Sound:	8
Ablauf:	7
Dauerspaß:	6
Humor:	9

Abgedreht und zugenäht: Skunny Kart läßt Elche fliegen

Blickpunkt

Neues von Kirk & Co.

Generations

Der siebte Film in der Star-Trek-Serie ist sicher auch einer der besten. Das Zusammentreffen zwischen Kirk und Picard samt symbolischer Übergabe der Kapitänspflichten an die nächste Generation ist vollgepackt mit Action, Drama und Humor. Unser US-Korrespondent und Star-Trek-Experte Markus Krichel hat sich den Film in der amerikanischen Originalversion für Euch angesehen.

Selten hat ein Science-fiction-Film schon vor seiner Veröffentlichung so viele Gerüchte, Falschmeldungen und Skandälchen ausgelöst, wie der inoffizielle 7. Teil der Star-Trek-Saga. Die geplante Zusammenführung der Crews der alten und neuen Enterprise war ein monumentales Unterfangen – und das nicht zuletzt wegen der aufgeblähten Egos einiger Hauptdarsteller.

Leonard Nimoy stellte Gagenforderungen in astronomischer Höhe, verlangte mehr Szenen als jeder andere Mitwirkende und lehnte dann trotzdem ab, obwohl man ihm sogar anbot, die Regie zu übernehmen. William Shatner und George Takei, die sich schon seit langem nicht mehr grün sind, beschimpften sich gegenseitig vor laufenden TV-Kameras, und Brent Spiner konnte erst nach langem Hickhack zur Mitwirkung überredet werden. Trotz aller Schwierigkeiten ist es dem Produzenten Rick Berman gelungen, einen überzeugenden und spannenden Film zu schaffen, der nicht nur eingefleischte Star-Trek-Fans in seinen Bann ziehen wird.

Die Einspielergebnisse der ersten drei Tage waren dann auch sensationell, und das, obwohl zur selben Zeit mit *Star Gate* ein anderer, ebenfalls hervorragender Science-fiction-Film in den USA für Furore sorgte.

©1994 Paramount Pictures Corp.

▲ *Data und Picard im Zwiegespräch*

▼ *Picard meets Dr. Soran*

Kirks vermeintlicher Tod

Star Trek – Generations beginnt mit der Taufe der Enterprise 1701-B, dem ersten Schiff mit diesem Namen, dessen Captain nicht James Tiberius Kirk heißt. Natürlich hat Starfleet es nicht versäumt, ehemalige Mitglieder der Enterprise zum Jungfernflug einzuladen, und so finden sich Scotty, Chekov und Kirk, umringt von Reportern, zu einem kolossalen Medienzirkus auf der Brücke ein. Hier erwartet sie gleich eine nette Überraschung: Die Steuerfrau der neuen Enterprise entpuppt sich als die Tochter von Sulu.

Der neue Kapitän der Enterprise ist ein schwachbrüstiger Weichling, dessen Uniform ungefähr zwei Nummern zu groß zu sein scheint. Selbstverständlich ist der arme Mensch total

überwältigt von der Präsenz der drei lebenden Starfleet-Legenden. Und natürlich gerät er auch gleich in Trouble. Kaum aus dem Dock heraus, empfängt die Enterprise einen Notruf von zwei Raumschiffen, die in einem wellenförmigen Raumnebel, einem sogenannten Nexus, gefangen sind. Leider können von den über 200 Kolonisten an Bord nur 47 gerettet werden, und das auch nur, weil Kirk, Checkov und Scotty kurzfristig das Kommando übernehmen.

▲ Picard in Edeluniform

▲ Auch diese beiden wirken mit

Unter den Überlebenden befinden sich ein gewisser Dr. Soran und (Trommelwirbel) Guinan, beide vom Planeten El Aurian. Bei der Rettungsaktion werden verschiedene Schiffssysteme beschädigt, die Kirk im Maschinenraum wieder instandsetzt. Gerade als er den Maschinenraum wieder verlassen will, wird der Teil der Enterprise, in dem sich Kirk befindet, von einer Explosionswelle erfaßt. Die Geschichtsbücher erwähnen diesen Tag fortan als den Todestag von James Tiberius Kirk!

Szenenwechsel: 78 Jahre später. Während einer Holodeckparty zu Ehren von Whorf erhält Captain Picard eine schlimme Nachricht: Sein Bruder und dessen Sohn sind bei einem Brand ums Leben gekommen. Picard ist untröstlich, und während einer Unterhaltung mit Troi bricht er in Tränen aus. Diese visuelle Diskrepanz zwischen Picard, dem sensiblen und korrekten Humanisten, und Kirk, dem verwegenen Draufgänger, schafft eine wundervolle Überleitung von der action-orientierten alten Serie zur eher intellektuellen "neuen Generation".

Gefangen im Nexus

Auch die Crew der Enterprise 1701-D trifft über Umwege auf den Nexus. Ein Stern im Veridium-System explodiert, und es stellt sich heraus, daß der Abgänger Dr. Soran ihn mit Hilfe abtrünniger Klingonen willentlich zerstört hat. Soran kann Geordi Laforge als Geisel nehmen und baut eine Kamera in dessen Visor ein. Er tauscht Geordi als Geisel gegen Captain Picard aus.

Zurück auf der Enterprise, überträgt die Kamera die Schildmodulationsfrequenz zu den Klingonen, die nun leichtes Spiel haben. Dennoch gelingt es Riker, das Kingonenschiff zu sprengen. Die Enterprise ist jedoch so gut wie zerstört. Mit der abgetrennten Untertassensektion gelingt gerade noch eine spektakuläre Notlandung auf Veridium 3. Diese Notlandeszene enthält einige der besten Spezialeffekte, die jemals in einem SF-Film zu sehen waren!

Die historische Begegnung

Ein Gespräch mit Guinan verschafft Picard zwischenzeitlich Klarheit. Der Nexus ist eine Art Weltraum-Nirvana, in dem Träume wahr werden, Zeit und Raum ihre Bedeutung verlieren. Soran plant die Zerstörung eines weiteren Sterns, um die Umlaufbahn des Nexus so zu verändern, daß er genau durch einen Planeten hindurchfließt. Auf diese Weise kann Soran vom Nexus aufgesogen und damit unsterblich werden.

Picard versucht, diesen Plan zu vereiteln, und versagt. Zusammen mit Soran wird er vom Nexus aufgesogen und lebt dort seine Phantasien aus. Wir sehen Picard als Familienvater mit wohlerzogenen Kindern in einer viktorianischen Umgebung. Inmitten dieser Idylle erscheint plötzlich Guinan und bringt ihn wieder zu Vernunft. Sie erzählt ihm, daß hier eine Person lebt, die ihm helfen kann, Soran zu besiegen und das Geschehene wieder rückgängig zu machen.

▲ Ein Ferengi-Marander

▲ Whoopi als Guinan

▲ Jonathan Frakes als Riker

Zwei alte Haudegen: Scotty und Kirk, leicht gealtert ▼

Diese Person ist niemand anderes als Captain Kirk persönlich, der bei der Explosion der Enterprise 1701-B ebenfalls in den Nexus geriet. Kirk, der dort auf einer Pferderanch in den Bergen lebt, ist jedoch alles andere als begeistert von Picards Plan.

"Ich war da draußen und habe die Galaxis gerettet, als Ihr Großvater noch in den Windeln lag. Und was hat es mir gebracht?", ist seine lapidare Antwort auf das Hilfeersuchen. Schließlich ändert er aber doch seine Meinung. *"Das Leben hat nur Sinn, wenn man einen Unterschied machen kann"*, so Kirk, *"ich nehme an, ihr Plan ist gefährlich und nahezu aussichtslos?"* Picard nickt bestätigend. *"Gut"*, meint Kirk, *"so mag ich es."*

Da weder Zeit noch Raum, sondern nur der individuelle Wille hier Gültigkeit haben, "wünschen" sich die beiden Helden in die Zeit zurück, bevor Soran den Stern zerstört hat. Es gelingt ihnen zunächst, den Übeltäter zu stoppen, der jedoch vorher

◀ *Deanna Troi*

▼ *... und Will Riker*

▲ *Kirk im Einsatz*

▲ *Whorf auf dem Kommandostand*

seine Zerstörungswaffe aktivieren kann und anschließend flieht. Picard nimmt sofort die Verfolgung auf. Kirk versucht das Cloak-Gerät zu bergen, um die Waffe zu deaktivieren.

Die nun folgende Szene ist Filmgeschichte. William Shatner hat in mehreren Interviews ausdrücklich betont, daß der Tod von Kirk endgültig sei und daß es keine Comebacks geben werde.

Der Tod des Captain Kirk

Das Cloak-Gerät, das aus Sorans Händen fiel, landete auf einer Brücke über einer tiefen Schlucht. Kirk springt von einem Felsvorsprung auf die stark beschädigte Metallbrücke und kann sich mit letzter Not an einem Geländerpfosten festklammern. Langsam zieht er sich nach oben, arbeitet sich zentimeterweise vorwärts. Die Halteseile der Brücke beginnen zu bersten. Mit einem letzten Energieaufwand bekommt er den Decloaker zu fassen und deaktiviert Sorans Waffe. Im selben Moment reißen die Halteseile, und Kirk stürzt in die Tiefe.

Picard, dem es zwischenzeitlich gelang, Soran zu töten, muß hilflos zusehen. Er findet den noch lebenden Kirk in der Schlucht. Folgender wörtlich aus dem Original übersetzte Dialog entwickelt sich:

Kirk: *"Haben wir es geschafft? Haben wir einen Unterschied gemacht?"*

Picard: *"Ja, das haben wir."*

Kirk: *"Gut... Oh, mein..."*

Dies sind die letzten Worte des James Tiberius Kirk.

Nicht alles macht Sinn

Einer der schönsten Nebeneffekte jedes guten Sci-fi-Films besteht darin, daß die Fans die Story stundenlang auseinandernehmen, diskutieren und aus verschiedenen Blickwinkeln wieder zusammensetzen können. Natürlich macht auch Generations hier keine Ausnahme, denn wenn im Nexus die Phantasie des Einzelnen das Geschehen bestimmt, drängt sich natürlich die Frage auf, ob das soeben Erlebte auch tatsächlich stattfand. War Kirk wirklich dort, oder wünschte sich Picard nur, ihn dort zu finden? Und was ist mit Sorans Wünschen, der sich ja auch im Nexus befindet? Ich kann mir kaum vorstellen, daß er sich wünschte, seine Pläne von Kirk und Picard zerschlagen zu sehen. Die nächsten Folgen werden sicherlich Aufschluß geben.

▲ *Die tödliche Waffe*

▲ *Picard berät sich mit Whorf*

Gut verpackt

Wie die TV-Serie ist auch Star Trek – Generations sehr metaphorisch. Der Nexus ist sicher nichts anderes das Sci-fi-Äquivalent einer Superdroge, die den Süchtigen in eine ewig währende Phantasiewelt entfliehen läßt. Kirk verkörpert die Stimme der Vernunft. Seine Message: Verwirklicht Euch von innen heraus, nur reale Handlungen machen auch reale Unterschiede. Der einfache Weg ist nicht immer der beste. Und Picard ist der Antiheld, das soziale Gewissen, das die Welt zusammenhält.

Aber genug des Psychogelabers. Star Trek – Generations ist in erster Linie astreine Science-fiction und eine gelungene Fortsetzung des weltweiten Kult-Phänomens. Der Film ist knallvoll mit Nebenhandlungen – wie zum Beispiel dem Einbau eines Emotions-Chips in Datas positronisches Gehirn. Diese Story alleine hätte einen kompletten Film abgegeben. In zukünftigen Folgen, wird man sich wahrscheinlich wieder mehr auf die Einzelschicksale konzentrieren können.

Die Zepterübergabe an die nächste Generation ist glaubhaft inszeniert und läßt für die Zukunft einiges erhoffen. All dies, gepaart mit der Tatsache, daß in wenigen Wochen mit **Star Trek: The next Generation – Voyager** eine neue TV-Serie ihr Debüt gibt (und ihr könnt Euch darauf verlassen, daß ihr hier darüber lesen werdet), beweist, daß Star Trek in all seinen Erscheinungsformen auch weiterhin seine Vormachtstellung im Sci-fi-Universum behaupten wird. Schade ist nur, daß Gene Roddenberry das nicht mehr erleben durfte!

Das starke Doppel

MIT CD

Seit 2. September
und ab 2. Dezember am Kiosk
oder mit beiliegender
Bestellkarte direkt anfordern

SPECIAL 25 PC RÄUMLICHE ILLUSIONEN

inkl. CD-ROM

Auch für Amiga!

Gläserne Raumbilder auf Ihrem Computer

Stereogramme selbst gestalten

Konvertierungsprogramme

SPECIAL 26 MEHR RÄUMLICHE ILLUSIONEN

inkl. CD-ROM

Für PC, Macintosh, Amiga

Girls, Girls, Girls in 3D!

Neue Stereogramm-Software
NOCH PLASTISCHERE BILDER!

Komplette neue Programme und über 100 3D-Bilder auf der CD!

Für Ihren CD-Player: Starke Spiele-Musik auf Audio-Tracks

- Jede Menge 3D-Poster in Farbe
- Stereogramm-Generatoren und jeweils über 100 Bilder auf CD
- Sensationelle Stereofotos
- Auf jeder CD: Die tollsten Musikstücke aus der Welt der Spiele als Audiotracks

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Made in Austria

Unterwegs

Drei Dinge haben NEO und MAX DESIGN gemeinsam: Beide sind erfolgreich, österreichische Softwarehersteller, und beide wurden kürzlich an zwei aufeinanderfolgenden Tagen von uns heimgesucht.

Tatort: Business Park Vienna. Ein gläserner Bau mitten in der Praterstadt. Unten ein Shopping Center mit einer überschaubaren Anzahl von Ladengeschäften – weiter oben Architektenbüros, ein Restaurant, das demnächst öffnet, noch mehr Büros und eine Tür, an der drei Buchstaben prangen: NEO.

Der Erfolg von *Whale's Voyage* und *Der Clou* ist schuld daran, daß die bisherigen Arbeitsräume im Elternhaus von Mastermind Hannes Seifert im ca. 30 Minuten entfernten Hirtenberg, wo bisher ein Großteil der Arbeit erledigt wurde, zu klein wurden. So mietete man sich im gläsernen Hochhaus ein – und leistete sich gleich eine *Indy* mit dazu. Für alle Laien: Das ist – ganz global ausgedrückt – ein Grafikcomputer aus dem Hause Silicon Graphics Industries. Mit einer wesentlich größeren Version dieses Geräts wurden z.B. die Dinos aus Spielbergs 'Jurassic Park' zum Leben erweckt.

Nomen est omen: NEO will Neues machen, und dazu gehören eben auch extravagante Grafiken. Die Fortsetzung des Erstlingswerks der Firma, **Whale's Voyage II**, wird als erstes von der Indy profitieren. Grafiker Peter Baustädter übte bei unserem Besuch schon fleißig und zeigte voller Begeisterung die Möglichkeiten, die von der SGI-Engine geboten werden.

Erste Informationen über das Spiel werden in Kürze folgen – leider war es noch nicht weit genug gediehen, um in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellt

▲ *Hannes Seifert (links) und Niki Laber vor einer großen Entscheidung: Wo stellen wir diesen Stuhl hin?*

zu werden. ABER: Wir haben Euch die ersten Bilder besorgt, damit Ihr wenigstens einen kleinen Eindruck davon habt, was da auf Euch zukommt. Im Frühjahr soll auch das Buch zum Game erscheinen: Whale's Voyage II – Verloren in der Ewigkeit. Gerade frisch entwickelt war allerdings die Profi-Disk zu Der Clou: Näheres findet Ihr in der Box "Profi-Diebe"; vielleicht macht Ihr schnell einen kleinen Abstecher.

▲ *Clemens Holbock macht's vor,*
▼ *Klaus macht's (nicht) nach*

Na, wieder da? Dann wechseln wir kurz den Schauplatz und gehen ein Zimmer weiter. Das, was dort an Kisten und Verpackungen gestapelt ist, erinnert mehr an eine Rumpelkammer, aber – "das wird schon noch eingeräumt", verspricht Geschäftsführer Nummer 1, Niki Laber. In der "Rumpelkammer" stehen der Synthi nebst Drum-Kit und Verstärker, ein PC und – ein alter Amiga 1000, Erinnerungen an die Vergangenheit von Komponist und Geschäftsführer Nummer 2, Hannes Seifert. Er führt uns herum und bringt bei dieser Gelegenheit erste Sounds aus "Whale's Voyage II" zu Gehör. Und auch die Amiga-Musik zum "Clou" kriegen wir zu hören. Die stammt von Clemens Holbock, einem weiteren NEO-Mitarbeiter, der zum Beweis ebenfalls fröhlich in die Tasten greift. Schließlich folgt unser eigener Versuch, dem Synthi eine gescheite Melodie zu entlocken! Nun ja, diese "Tonprobe" soll hier nicht weiter erwähnt werden (immerhin weiß ich jetzt, wo es in Wien einen guten Ohrenarzt gibt).

Was die junge österreichische Truppe NEO besonders auszeichnet, ist ihre Aufgeschlossenheit gegenüber den Fans. Die Firma verschließt ihre Türen nicht vor Besuchern – im Gegenteil, wenn Ihr mal in der Wienerbergstraße 7 vorbeikommt, dann fahrt mal eben ins 7. Obergeschoß und klingelt. Michaela Steurer wird Euch anlächeln und willkommen heißen – eine Voranmeldung vorausgesetzt (hehe). Und mit etwas Glück werdet Ihr irgendwo auf einem PC das funkelniegelnagelneueste Noch-Geheimprojekt sehen, das fernab von dem ist, was "Whale's Voyage" oder "Der Clou" geboten haben.

Soviel darf ich verraten: Grafisch wird es vom Feinsten sein und spielerisch eine sehr breite Masse begeistern. Kurzum: Es riecht mal wieder nach Hit.

▲ Skizzen für Whale's Voyage II von Michael Sormann

▲ Der Charakter-Editor von Whale's Voyage II

▲ So werden Helden gemacht

▲ Äktschen im (T)Raumschiff

Profi-Diebe

Ja, es ist vollbracht. Dieser Tage erschien die Profi-Diskette zu 'Der Clou', dem Hitspiel von NEO, Austria. Sieben neue Gebäude und ein Zug warten darauf, von Matt Stuvysunt und seinen Frauensmannen ausgeraubt zu werden. Jeder Schauplatz hat wieder seinen eigenen Sound, es gibt neue Fahrzeuge, neue Gesichter – und alle Grundrisse sind nunmehr in Farbe.

Wer es tatsächlich geschafft hat, den Original-Clou ganz durchzuspielen, wird es hier etwas schwerer haben, denn wieder mal haben die Österreicher sich einige Gemeinheiten ausgedacht. Beispiel: Ihr wißt, daß es in einem Gebäude drei Alarmanlagen gibt und daß diese natürlich nicht die Fenster bzw. Türen des Raumes sichern, in dem sie sich befinden. Der einzige Einstiegsort ist von vorne durchs Fenster, nur läuft dort ein Wachmann seine Runden.

Genau zwei Sekunden habt Ihr später, um durchs Fenster reinzukommen. Daß es dann doch nicht gelingt, das Haus leerzufegen, liegt daran, daß Ihr das Fenster nicht mit dem Glasschneider, sondern mit der Hand zerstört habt – und nächtliche Geräusche schrecken eben die Nachbarn aus dem Schlaf. Gemein, ja sogar fies wird das Spiel, wenn Ihr (wie in Downing Street No. 10) nicht mal zur Besichtigung ins Gebäude kommt. Hier hilft nur eins: speichern, speichern und nochmals speichern! Mein Tip: Ruhig Blut bewahren und auf die Komplettlösung warten (Grinsemann & Söhne). Wer den Clou besitzt, MUSS sich die Profi-Disk holen, und wer ihn noch nicht hat, der hat jetzt doppelten Grund, eineinhalb Hunnis auf den Ladentisch zu legen und Original plus Zusatzdisks zu kaufen. Gut Bruch!

▲ Down in Baker Street

▲ Die Westminster Abbey wird beklaut

DER CLOU

- Profi-Disk -

Amiga 1200 (setzt den Besitz von "Der Clou" voraus), **49 DM**, geplant für: **Amiga, CD32, PC**, Hersteller: **NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 11 SEHR GUT

In der Steiermark...

▲ In diesem malerischen Gebäude entstehen Hits wie 'Burntime' und 'Oldtimer'

▲ Die Amiga-Version des Oldtimers läßt kaum grafische Wünsche offen

▲ Burntime – das Hitspiel aus dem Sommer 1993

▲ Mit 1869 kam für Max Design der große Durchbruch

... genauer: im 5000-Seelen-Ort Schladming, der in den Sommer- und Winterferien auf die vierfache Zahl an (befristeten) Einwohnern anwächst, findet man die Niederlassung von Max Design. Mir als "Käffer" aus der nordhessischen Einöde gefiel die von Berghängen und urgemütlichen Häuschen umrandete Gegend ungemein – und erst recht das Gebäude, in dem Max Design seinen Sitz hat. Dort entstanden Hits wie *Burntime* und *Oldtimer*, und es wird eifrigst am neuesten Produkt gebastelt. Das Ganze geht in Richtung Managementsimulation/Strategie und hat – wie hinter vorgehaltener Hand zu erfahren war – mit Öl zu tun.

Drehen wir aber das Rad der Zeit um drei Jahre zurück: Albert und Martin Lasser sowie Wilfried Reiter, das Programmierteam der ersten Stunde, hatten es sich zum Ziel gesetzt, anspruchsvolle Software mit maximalem Spielspaß zu kreieren. Daß dieses Ziel gleich mit dem Erstlingswerk *Cash* erreicht wurde, einer Handelssimulation, hatte jedoch keiner der drei zu hoffen gewagt.

Für *Think Cross*, ein Denk- und Strategiespiel, wurde das Team anschließend um die freiberuflichen Mitarbeiter Robert Pils, Joe Schilcher und Hannes Seifert erweitert, um in puncto Grafik und Musik einen noch professionelleren Eindruck zu erwecken. Das Telefon von Kundenbetreuerin und Buchhalterin Elisabeth Lasser stand nicht still – was würde als nächstes kommen, wollten die Fans wissen?

Die Antwort: wieder ein Hammer – *1869 – Hart am Wind. Erlebte Geschichte Teil I.* Mit dieser Handelssimulation kam der endgültige Durchbruch für das Entwicklungsteam, das sich im Mai 1993 dazu entschloß, die "Max Design Computerspiele GmbH & Co." mit Standort in Paderborn zu gründen, um eine noch bessere Kunden- und Publikumsbetreuung zu gewährleisten. Geschäftsführer Bruno Liftin und Claudia Diehl,

▲ Deutsch-österreichische Freundschaft: Das Max-Design-Team

beide ehemals United Software, bieten inzwischen auch anderen Programmierteams die Möglichkeit, ihre Produkte professionell vermarkten und vertreiben zu lassen – unter anderem auch NEO, deren 'Clou' ein großer Verkaufserfolg wurde.

Zurück in die Steiermark: Mit *Burntime* hatte Max Design einen weiteren Hit gelandet, was zahlreiche Auszeichnungen der Fachpresse beweisen. Doch mittlerweile liefen schon die Vorbereitungen auf das bislang aufwendigste aller Projekte, den zweiten Teil der "erlebten Geschichte", *Oldtimer*. Wie wir inzwischen wissen, hat sich der Aufwand vollends gelohnt.

Inzwischen ist die Amiga-Konvertierung nahezu abgeschlossen. Zwar sehen sie noch etwas grobkörnig aus, aber dafür fahren die Oldies flott – sehr flott sogar. Und bis das Game in die Läden kommt, werden auch die letzten Mängel beseitigt sein, da bin ich sicher.

Derweil blicken wir gespannt auf das kommende Projekt, das – wie anfangs erwähnt – mit Öl zu tun haben wird. Allein die Tatsache, daß einerseits weit mehr als 1000 verschiedene Ereignisse die Geschäfte des Spielers verbessern oder verschlechtern können und andererseits hohe Realitätsnähe als ein Hauptziel gilt, läßt uns Spieler gespannt gen Schladming schauen.

Mad Man ganz seriös

▲ *Bei dem Erfolg seiner Games hat Ralph gut lachen*

Über Tübingen findet man in ausländischen Reiseführern vor allem vermerkt, daß sich an sämtlichen Wänden linke Graffiti-Sprüche befänden. In die Stadt, in der Kepler, Hölderlin, Bonhoeffer und Peter Schmitz studierten, zogen uns jedoch Sprüche anderer Art: die flotten Sprüche von "Hurra Deutschland". Diese bislang wohl gelungenste Polit-Parodie in Softwareform ist zwar ein Produkt des vergangenen Jahres, erfreut sich aber immer noch großer Beliebtheit. Es ist halt wie im wirklichen Leben: "Big Birne" kriegt man nicht so schnell klein.

Im hintersten Winkel eines Hofs am äußersten Ende einer Straße in Tübingens abgelegenstem Industrieviertel findet man an einer Tür ein unauffälliges Schild: PROMOTION SOFTWARE. Hier ist das kreative Zentrum der Macher von **Mad TV, Mad News** und **Hurra Deutschland,** während sich in der nahegelegenen Industriestadt Reutlingen, zentraler gelegen, der Vertrieb befindet. Von innen entpuppt sich das Tübinger Gebäude als modern und gepflegt, und hinter einem gläsernen Schreibtisch empfängt mich **Ralph Stock**, Geschäftsführer von **Promotion Software** und das "Master Mind" hinter den aufgeführten Ulk-Games.

ASM: *Wenn du mal tief in die Truhe der Historie greifst, was kannst du mir dann über die Geschichte von Promotion Software erzählen?*

Ralph: Ich war früher Entwicklungsleiter bei Softgold/Rainbow Arts und beschloß dann vor zwei Jahren, mich selbständig zu machen. Bei Promotion Software fahren wir zweigleisig: Zum einen entwickeln wir Vollpreisspiele wie "Mad TV", "Mad News", "Hurra Deutschland" und jetzt das neue "Caribbean Disaster", das über Ikarion vertrieben wird. Der andere, genauso große Teil sind aber Werbespiele. Wir haben schon kleinere Sachen für das Auswärtige Amt und das Bundespresseamt gemacht. Leser eurer ASM CD-special 24 kennen sicherlich "Victor Loomes", unser Detektiv-Adventure für die LBS. Ganz frisch kommt jetzt "Tom Long" für die Firma McCain. Nicht, daß ich hier Werbung machen will, (grinst) aber das ist ein ganz tolles Ding – das hat fast den Standard der LucasArts-Adventures. Das ist überhaupt unsere große Stärke, daß wir das Know-how von den Vollpreistiteln haben und dann für die Werbegames nutzen können.

ASM: *Wie ist dir die Idee zu "Hurra Deutschland" gekommen?*

Ralph: Tja, wir haben ja 1994 das sogenannte Superwahljahr gehabt, und da lag es eigentlich auf der Hand. Ich hab' mir von GUM, den Leuten mit den Puppen, die Lizenz geholt, dann haben wir unter Zeitdruck das Spiel programmiert. Wir hatten ausnahmsweise eine absolute Deadline, denn es sollte ja vor der Wahl draußen sein. Für die Vermarktung haben wir dann die Verbindungen genutzt, die ich immer noch zu Softgold habe.

ASM: *Wie viele Leute waren denn an dem Projekt beteiligt?*

▲ ***Ralph Stock (Geschäftsführer), Mich Stigel und Michael Keller (beide Projektleiter) von Promotion Software promoten "Hurra Deutschland"***

Ralph: Bei GUM etwa zehn, bei uns in puncto Vermarktung rund fünfzehn und an der Entwicklung nochmals etwa fünfzehn. Das sind zum größten Teil Freie, da ist die Nähe zur Uni recht günstig. Aber prinzipiell ist es eigentlich egal, wo wir sitzen. Ein Teil der Programmierer arbeitet sowieso über ganz Deutschland verteilt, so daß wir alles zusammentragen müssen.

ASM: *Und ihr hattet bei "Hurra Deutschland" nie das Gefühl, daß die Wirklichkeit euch überholt? Wenn ich daran denke, was Kohl und Scharping einander so an den Kopf werfen... – aber egal. War es nicht schwierig, den Slapstick-Humor der Fernsehserie in einem Computergame rüberzubringen?*

Ralph: Klar. Aber ich glaube, das hat mit den Action-Teilen ganz gut hingehauen – das finden auch die Kids lustig, die von Politik keine Ahnung haben. Man muß natürlich auch viel mit dem Text machen – damit kann man die Leute treffend darstellen. Und das finden dann diejenigen gut, die die Tagespolitik verfolgen.

ASM: *Wenn du dir eine Passage im Spiel ausdenken müßtest, bei der Kohl und Scharping etwas zu Eurem Spiel sagen – wie würde die dann aussehen?*

Ralph: Also, das mit Kohl müßte man so lautmalerisch machen... – vielleicht so: "Itzt is aba g'nug mit der plödn Komputerg'chichte!" Und bei Scharping, das ist schwierig. Der ist irgendwie dröge. Der könnte vielleicht sagen: "So ein Mist, daß Onkel Kohl immer alleine 'Hurra Deutschland' spiele will!".

ASM: *Habt Ihr schon Reaktionen von echten Politikern auf das Game bekommen? Der Bundeskanzler hat zu 'Aufschwung Ost' ja einen Kommentar abgegeben...*

Ralph: Ich warte noch darauf. Es war ja ein Bericht im "Spiegel", mit einem Foto von der Süßmuth und dem Lafontaine. Vor dem stehen lauter leere Weinflaschen. Ich glaube schon, daß sich einige Politiker da ein bißchen geärgert haben. Vielleicht sollten wir jedem von ihnen mal ein Exemplar des Spiels schicken. Aber die haben ja eh keine Zeit....

ASM: Mal weg von "Hurra Deutschland". Du sagtest vorhin, daß ihr viel mit Freiberuflern arbeitet. Was würdest du jemandem raten, der seine Kohle als Programmierer verdienen will?

Ralph: Der soll sich einfach mal bei uns bewerben. Wir sind immer an Leuten interessiert. Nur sollte die Bewerbung aussagekräftig sein, also Beispiele enthalten und sagen, warum sich jemand für geeignet hält. Warum sollen nicht auch unter den ASM-Lesern geeignete Leute sein? Aber Bewerbungen können wir nur schriftlich brauchen. Anrufen ist vertane Zeit und vertanes Geld.

ASM: Wie bist du denn selbst zur Computerbranche gekommen?

Ralph: Ich habe als Schüler auf dem ZX 81 angefangen, mein erstes Spiel mit 13 programmiert, dann mit 15 auf dem C64 "Stein der Weisen", aber das kennt heute kein Mensch mehr. Und so bin ich zu Rainbow Arts gekommen.

ASM: Nostalgische Gefühle?

Ralph: Absolut. "Archon" war früher unser Kultspiel. Das haben wir nächtelang gespielt. Ich hab' dann sehr auf die PC-Version gewartet, aber die spielt sich einfach nicht so gut. Manchmal wünsche ich mir die C64-Zeit zurück und würde mir am liebsten wieder einen "Brotkasten" kaufen, zusammen mit einer guten Spielesammlung...

ASM: Zur Zeit erscheinen eure Games für PC auf Floppy und CD, außerdem für Amiga. Bleibt's dabei? Wie sieht's mit Konsolen aus?

Ralph: Die Spiele, die wir gerade machen, kommen noch für den Amiga. Was wir nächstes Jahr anfangen, also die Titel, die 1996 rauskommen, wird dann nicht mehr auf den Amiga gebracht. Vielleicht gibt's da nicht mal mehr für den PC Diskettenversionen, sondern nur noch CDs. Die CD ist ganz groß im Kommen – und sie hat für uns natürlich den Vorteil, daß man sie – noch – nicht so leicht kopieren kann. Das gilt natürlich nicht für die Werbespiele – da wollen wir ja gerade, daß sie kopiert werden.

Die Konsolen werden sich sicher wieder erholen, wenn die neue Generation da ist, aber das ist ein sehr harter Markt, der sich für einen deutschen Hersteller wie uns nicht lohnt.

ASM: Auch von den wirklich exzellenten deutschen Spielen waren nur wenige im Ausland wirklich erfolgreich.

Ralph: Das liegt zum Teil an der Sprachbarriere. Außerdem ist unser Heimatmarkt einfach zu klein. Das ist wie bei der Filmindustrie, wo ja auch Hollywood die ganze deutsche Filmindustrie kaputt gemacht hat. Daher bin ich auch eher pessimistisch, daß das auf Dauer besser wird. Irgendwann wird es sowieso nicht mehr Filme und Computergames im heutigen Sinne geben, sondern das wird sich vermischen. Ich weiß selbst noch nicht, wie das dann aussehen wird! Aber dafür haben dann nur die amerikanischen Firmen das Geld. Das ist auch jetzt schon so, daß die wirklichen Grafikorgien nur von dort kommen. Keine deutsche Firma – auch wenn sie dasselbe teure Equipment hat – kann mit der Grafik von Origin konkurrieren. Das wollen wir aber auch gar nicht. Wir wollen eine Nische besetzen und das machen, was wir können: anspruchsvolle, professionelle Spiele, die superviel Spaß machen...

▲ Victor Loomes, ein frühes "Promotion"-Werbekind

FRANKREICH IS CALLING

In Frankreich ist irgendwie alles etwas anders. Das Essen ist eßbarer, die Mode moderner, und die Computermessen sind (inzwischen) eleganter und extravaganter als bei uns. Bestes Beispiel dafür ist die Super Games Show, die vom 30. 11. – 4. 12. im Messezentrum von Paris für massenhaften Andrang sorgte.

Eines ist mal sicher: Von den popelig-langweiligen Gähnveranstaltungen vergleichbarer Messen in den frühen Anfangsjahren der Computerei ist die **Super Games Show** inzwischen etwa so weit entfernt wie die Erde von Alpha Centauri. Auch in diesem Jahr war die Halle wieder bestens bestückt mit phantasievollen Ständen. Nicht nur die Besucherzahl brach in dieser Show alle Rekorde (mehr als 101.000 Computerverrückte machten fünf Tage lange die Runde), auch bei den Herstellern war alles anwesend, was man sich an hochkarätigen Namen nur vorstellen konnte.

Daß die großen Kaufhausketten wie **Auchan** mit riesigen Aufbauten und Bühnenshows präsent waren, zeigt die Bedeutung, die der Handel dieser Veranstaltung beimißt. Sehr viel interessanter war aber, daß sich im Gegensatz zur Kölner Messe die Hardwaregiganten regelrechte Schlachten um das Besucherinteresse lieferten.

Gleich am Eingang etwa hatte sich der Computerhersteller **Compaq** unüber-

▲ *Bekannte Gesichter ...*

▲ *Diese Figuren ...*

▲ *... kennt man doch*

▲ *Heiße Flitzer – kühles Glas*

sehbar breitgemacht. Wer wollte, konnte bereits hier einen ganzen Tag damit verbringen, auf den ca. 100 Maschinen die neuesten Games der unterschiedlichsten Hersteller zu zocken.

Mindestens genauso groß zeigte sich **Apple**. Vor allem Education-Software war dort der Renner, die es in unglaublichen Variationen zu bewundern gab. Daß sich der Apfel inzwischen aber auch hervorragend als Spielmaschine zweckentfremden läßt, war an den Massen von Vätern zu erkennen, die ihre Sprößlinge bei Mal- und Buchstabierprogrammen parkten und selbst eine zünftige Runde ballern gingen.

Vor allem der **PowerMacintosh 6100** (DOS-kompatibel) wurde schwerstens gepuscht, Gerüchten zufolge soll es mit der Kompatibilität jedoch gerade bei Spielen noch nicht allzuweit her sein. Bei Apple zeigte man sich vom Verlauf der Messe trotzdem äußerst angetan. Warum auch nicht – bei den Zuwachsraten?!

Zufriedene Gesichter auch bei **Philips**, denn das CD-i zog die Massen magisch an.

▲ ***Reichlich bunt hier***

Bei den jüngeren Spielern lag das Jump'n'Run **The Apprentice** ganz vorne auf der Beliebtheitsskala, die Erzeuger setzten mehr auf **Mutant Rampage Bodyslam**. Die wichtigste Neuigkeit war jedoch, daß Philips jetzt ganz offiziell in Kooperation mit IBM die **CD-i Playback**

▲ ***Ein Riesen-Donkey-Kong***

Card entwickeln will, die Euren mit einem CD-ROM bestückten PC in ein vollwertiges CD-i verwandeln soll.

Nicht zu übersehen war natürlich der 'Blaue Riese' **IBM**. Vor seinem Logo 'Intel Inside' gab es nirgendwo ein Entrinnen, und das Interesse an den in Frankreich sehr viel teureren Maschinen war immens. Die komplette Vorderseite des Standes nahmen etwa 25 Rechner ein, auf denen Programme getestet werden konnten, die für den **Prix Moebius** gemeldet waren. Dieser Preis wurde in verschiedenen Kategorien für die jeweils

▲ ***Bill Webster – Leveldesigner von Super Karts***

positivste Resonanz des Publikums ausgelobt. Leider war die Auszählung bei Redaktionsschluß noch nicht abgeschlossen, so daß wir Euch die Sieger nicht vorstellen können.

Hewlett Packard, die vor allem für ihre Drucker berühmt sind, gaben einen Spielepaß heraus, mit dem dann wahre Massen von Joystick-Akrobaten auf Highscore-Jagd gingen. Die Resultate wurden in den Paß eingetragen, bei HP ausgewertet, und wenn man Glück hatte, gab's schicke Hardwarepreise. Die besten Scorer treten außerdem in der nächsten **MICRO KID'S** Multimedia (Frankreichs heißester Renner in puncto Computersendung) bei **France 3** zum großen Showdown gegeneinander an. Dieser Sender war ebenfalls mit viel Show und Getöse vor Ort und berichtete täglich live.

Laut ging es auch bei **Creative Labs** zu. Mit ihren Superboxen verbreiteten sie einen Sound, der startenden Düsenjägern hätte Konkurrenz machen können. Neben diversen 'SoundBlaster'-Karten im bekannten Edelklang erwies sich hier vor allem der neue **3DO Blaster** als absoluter Renner. Die ausgereift wirkende Steckkarte verschafft Eurem PC Zugang zu den technisch sehr guten 3DO-Games. Einen Haken hat die Sache: Etliche Games werden wohl nur dann laufen, wenn Ihr auch ein CD-ROM-Laufwerk vom 3DO-Erfinder Panasonic habt. Irgendwie bescheuert, finde ich.

Softiges

Für deutsche User wirklich interessante Softwareneuheiten waren auf der Show nicht sehr dicht gesät, weil die meisten Games bei uns früher auf dem Markt sind als in Frankreich. Trotzdem gab es etliches zu sehen. Vor allem bei **UBI Soft** wurde man fündig.

Das Öko-Adventure **Kyieko und die Diebe der Nacht** führt Euch in den Regenwald, wo Ihr die Dunkelheit wiederfinden sollt, denn immer nur Sonnenschein ist auf die Dauer auch nix. Ferner gab's die Fußballsimulation **Action Soccer** und das Jump'n'Run **Rayman** (letzteres vorerst nur für den Jaguar), von dessen sechs Levels erst zwei zur Hälfte fertig sind. Witzig ist auch der nicht scrollende Mac-Flipper **Loony Labyrinth**, dessen Spieltisch irre viele Elemente enthält – allerdings so klein, daß man sich über den Sinn streiten darf.

▲ ***Auch das NEO GEO ist vetreten***

Bei **Sierra** wurde stolz das nun endlich (fast) fertige Königsdrama **King's Quest VII – The Princeless Bride** gezeigt. Daneben gab es erste Infos zum Adventure **Gabriel Night 2** und zum ziemlich seriös wirkenden **S.W.A.T.**, in dem sich das Police-Quest-Team mit dem Aufbau und Einsatz einer Antiterrortruppe befaßt.

Keine Reise ohne Preise

Auch auf der Super Games Show '94 gab es wieder die obligatorische Preisverleihung, ohne die keine derartige Veranstaltung komplett wäre. Mit der 'Trophée de Loisir' wurden in diesem Jahr ausgezeichnet:

Genre	Titel	Hersteller
Action	Doom	ID
Education	Cinémania	Microsoft
Strategie	SimCity 2000	Maxis
Denkspiele	Incredible Toons	Dynamix
Simulation	TIE Fighter	LucasArts
Kreativität	WinEnglish	EduSoft
Sport	IndyCar Racing	Virgin Interactive
Adventure	Myst	Brøderbund

Action am **Virgin**-Stand: Der Vertrag über die Vertriebsrechte an der phantastischen Fahrsimulation **Super Karts** von **Manic Media** war gerade eine Woche alt und das Game ständig umlagert. Level-Designer Ben Webster führte höchstpersönlich durch die spannenden Strecken und verriet den einen oder anderen Geheimraum. Auf dem Education-Sektor stachen neben neuen **ADI**-Programmen (**Coktel Vision**) das witzige Cartoon-Adventure **Wallobee Jack "The Lost Lionardo"** von **Novell** sowie **Galswin** von **Integral Media** hervor.

Wing Commander III, **Shaq-Fu** und **Magic Carpet** schließlich waren nicht nur am **EA**-Stand, sondern überall auf dem ganzen Gelände zu finden und stets dicht umlagert. 'Shaq-Fu' diente sogar als Testobjekt für den **LookMan** von **Virtual Vision**, eine etwas abgedrehte Brillenidee, bei der ein kleiner, in ein skibrillenähnliches Gestell eingebauter Monitor dafür sorgt, daß Ihr die Spiel-Action direkt vor der Nase habt. Sinnvoll? Das vielleicht nicht, aber dafür teuer (6999 FF).

▲ ***Wer oder was ist das?***

Der Hit der Show war aber unbestritten **Little Big Adventure**. Das von **Adeline Software** (die Jungs hinter *Alone in the Dark*) für EA entwickelte Action-Adventure begeisterte durch exotische Animationen und eine total schräge Story.

Und zum guten Schluß noch ein wundervolles Gerücht: Brøderbund arbeitet angeblich mit Hochdruck am zweiten Teil des Adventure-Hits **Myst**. Traumhaft! Na denn, auf Wiedersehen bei der nächsten Super Games Show!

Greg Roach von Hyperbole über interaktive Spielfilme:

"Spielberg ist mir eine Nummer zu groß"

▲ Greg Roach – der "Spielberg des interaktiven Kinos"

Mit THE MADNESS OF ROLAND kommt in Kürze der erste interaktive Roman auf CD-ROM heraus. Unser Korrespondent Derek dela Fuente sprach mit dem Gründer der Herstellerfirma Hyperbole, Greg Roach, bei dessen Besuch in England.

Interaktives Kino – das ist ein Schlagwort, das in letzter Zeit zunehmend an Bedeutung gewinnt. Immer mehr Spiele werden grafisch in Handlungsrahmen eingebettet, die wie Filme mit richtigen Schauspielern im Trickstudio aufgenommen werden.

Seit 1990 verfolgt das US-Label Hyperbole aufmerksam die Entwicklung des interaktiven Kinos. Nach der Produktion des ersten abendfüllenden virtuellen Films Quantum Gate arbeitet Firmengründer Greg Roach längst an neuen Projekten. The Madness of Roland wird der erste interaktive Roman für CD-ROM werden, und Vortex, das im März erscheinen wird, ist der direkte Nachfolger von "Quantum Gate".

Das "Roland"-Projekt ist besonders ehrgeizig, denn schon einmal wurde der Versuch gestartet, einen Roman zu versoften – erfolglos! Hyperboles neues Spiel soll allerdings alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen: Die Spieler sollen erstmals wirklich weitreichende Möglichkeiten finden, auf die Handlung Einfluß zu nehmen. "Das ist aus fünf unterschiedlichen Perspektiven möglich, die simultan ablaufen", erklärt Roach.

Vortex – Quantum Gate 2 ▼

Was man bislang bei interaktiven Spielen vermißt hat, sind Emotionen, wie sie z.B. beim Betrachten eines Films oder Lesen eines Buchs entstehen. Roach hält diesen Aspekt allerdings für äußerst wichtig, und deshalb sollen Spieler bei "Roland" in erster Linie solche Gefühle entwickeln.

Mit besonderer Sorgfalt wurden die Schauspieler ausgewählt. Greg Roach: "Ich komme vom Theater, und von dort kommen auch meine Akteure. Sowohl in 'Roland' als auch in 'Vortex' werden Schauspieler aus der 'Seven Actors Guild' auftreten, die allesamt um die 30 Jahre alt sind. – Auf der Bühne wird ja vieles anders dargestellt als im Film. Bei den Arbeiten zu 'Roland' gab es keine Probleme – ich kenne die Leute schon seit Jahren, und sie waren obendrein sehr glücklich, bei einem solchen Projekt mitzuarbeiten." Greg Roach hat festgestellt, daß professionelle Schauspieler sich immer mehr für interaktive Spielfilme begeistern, teilweise sogar noch mehr als Regisseure oder Drehbuchautoren. Die seien schwerer zu überzeugen, behauptet er.

▲ Quantum Gate

Der Chef von Hyperbole genießt seinerseits in Fachkreisen den Ruf, der "Steven Spielberg der Multimedia" zu sein; diesen Vergleich weist er selbst allerdings weit von sich. "Spielbergs Schuhe sind mir eine Nummer zu groß, um jetzt schon hineinzupassen. Schließlich würde ja auch niemand sagen, Spielberg sei der Greg Roach der abendfüllenden Spielfilme. – Mir persönlich wäre es lieber, wenn sich die Leute einfach meine Produkte anschauen und ein Urteil darüber abgeben würden. – Von den letzten beiden Spielberg-Filmen, 'Jurassic Park' und 'Schindlers Liste', war nur einer kommerziell wirklich erfolgreich, aber beide wurden sehr gut angenommen. In gewisser Weise kann man sie mit dem vergleichen, was wir gerade tun. Wir arbeiten am Experimentier-Kino, aber auch an gängigen Erzählweisen wie bei 'Vortex'. Das ist ein Science-fiction-Stück mit einer guten Story."

"The Madness of Roland" dagegen versucht sich weniger als Film und mehr als interaktiver Roman mit einer Mischung aus Text, Video, Grafik und

The Madness of Roland

Animation. Greg Roach setzt große Hoffnungen in das Projekt: "Nun, in Europa ist das Zielpublikum jünger als in Amerika, und deshalb eher für reine Spiele zu begeistern. Folglich beherrschen die den Markt. Bei uns dagegen gibt es mittlerweile eine breite Front an CD-ROM-Besitzern, die sich von der Spieler-'Subkultur' getrennt haben. In Europa deuten sich ähnliche Entwicklungen an. Es wird noch einige Zeit dauern, bis die Situation mit der in den Staaten heute vergleichbar ist, aber Filme, Bücher und Fernsehen haben in den letzten Jahrzehnten zahlreiche Veränderungen erfahren, und so ist es auch mit Interaktivität. Bei Spiel-Filmen oder Spiel-Romanen (wie 'Roland') auf CD-ROM im Gegensatz zu normalen Spielen auf demselben Medium ist es unsere besondere Aufgabe, den Käufern solide Arbeit abzuliefern, und eine Chance, gleichzeitig zu zeigen, was CD-ROM alles kann." Und das ist eine Sache, an der man bei Hyperbole kräftig arbeitet.

"... zeigen, was CD-ROM alles kann ..."

<u>Neues SF-Spiel im Phantasialand</u>

Das Tor zur Galaxis

Vergnügungsparks – nur etwas für kaffeeselige, familiäre Sonntagnachmittagsausflüge! So lautet ein weit verbreitetes Vorurteil. Falsch! Auch für SF-Fans können gut gemachte Parkattraktionen faszinierend sein, zum Beispiel im PHANTASIALAND bei Brühl.

Europa hat eine neue ... – Jahrmarktsattraktion möchte man sagen, aber das wäre untertrieben. Eine sensationelle Kombination aus rasanter Flugsimulation und Science-fiction-Film mit zahlreichen Spezialeffekten wartet zwischen Köln und Bonn auf erlebnishungrige Spieler. Das Ganze nennt sich **Galaxy** und steht im

▲ Um den Flug so realistisch wie möglich zu halten, ...

▲ ... wurde eine Modell-Landschaft aufgebaut, ...

◄ ... die dann per Computer "abgefahren" wird

Phantasialand bei Brühl. Schon von weitem kann man den riesigen Kuppelbau mit einer Höhe von 20 Metern sehen. Und mit einem Durchmesser von 42 Metern ist es die derzeit größte Projektionskuppel der Welt. Weitere technische Daten: Grundfläche 1.452 Quadratmeter, Kuppelfläche 2.864 und Leinwandfläche 1.450, umbauter Raum 20.815 Kubikmeter, Plan- und Bauzeit zweieinhalb Jahre.

▲ *Realistische Szenen und Special Effects in Galaxy machen sich bezahlt*

Dreh- und Angelpunkt von 'Galaxy' ist eine Art Flugsimulatorfilm mit vielen, vielen Spezialeffekten, in den die Spieler mit entsprechend vorbereiteten "Fluggeräten" eintauchen. Für die optischen Attraktionen zeichnet die US-Firma **Dream Quest Images** verantwortlich. Das Team hat sich in der Filmbranche bereits mit zwei Academy Awards (Oscars) für Spezialeffekte einen Namen gemacht: Ausgezeichnet wurden die Arbeiten für "The Abyss" und für "Total Recall". Des weiteren war die Firma **Landmark Entertainment Group** maßgeblich am Entstehen der Anlage beteiligt, die Eingeweihten längst durch aufsehenerregende Raumgestaltungen – wie die der Shopping Arcade *"Forum Romanum"* im Ceasar's-Palace-Hotel in Las Vegas – bekannt ist.

Auch der Rahmenfilm für das neue Spiel wurde eigens für das Phantasialand produziert. Für die Dreharbeiten hatte man zunächst eine Modellstadt gebaut. Nachdem ein "Durchflug" auf Zelluloid gebannt worden war, mußte jedes einzelne Bild in einen Computer eingescannt und anschließend nachbearbeitet werden. Bei einer Laufzeit von vier Minuten des fertigen Films waren das immerhin 11.520 Einzelbilder. Eigentlich ist es erstaunlich, daß die Produktion trotzdem nur ein knappes Jahr gedauert hat und mit (für Hollywood-Verhältnisse) lächerlichen 6 Millionen Dollar (bei 30 Millionen Dollar Gesamtkosten für das Projekt) zu Buche schlug.

Die mathematisch Begabten haben es bestimmt schon ausgerechnet: Statt der bei Filmen üblichen 24 Bilder werden bei 'Galaxy' 48 pro Sekunde projiziert. Zwei der immerhin je 2,4 Mio. Dollar teuren Projektoren kommen gleichzeitig zum Einsatz. Anders als im Kino läuft der Film nicht über Spulen, sondern wird auf einem Luftkissen transportiert. Ein Endlosprojektionsverfahren vermeidet darüber hinaus zeitaufwendiges Zurückspulen und schont das kostbare Werk.

Außergewöhnliche Filme benötigen natürlich auch außergewöhnliche Beschallungsanlagen. Ein 19 Kilowatt starkes Sound-Equipment reicht gerade aus, um den 20.000 Quadratmeter großen Kuppelbau mit galaktischen Klängen zu füllen. Es kommen insgesamt 16 "Shuttles" mit je 16 Sitzplätzen gleichzeitig zum Einsatz, in denen die "Mitspieler" während des Flugs sitzen. Mit anderen Worten: In einer Stunde können bis zu 2200 Flugspezialisten befördert werden. So gibt es – welch angenehmer Nebeneffekt – auch selten längere Wartezeiten.

Die Flugsimulatoren entsprechen dem hohen Standard der Geräte, die in der modernen Luft- und Raumfahrt beziehungsweise beim Militär verwendet werden. Hergestellt wurden die Flieger von der Firma **SIMTEC**. Auch für die aufwendige Computersteuerung sind die Spezialisten dieses Herstellers verantwortlich. Schwierig war es vor allem, die Flugbewegungen präzise auf das Leinwandgeschehen abzustimmen, aber das Ergebnis ist enorm: Etwas Vergleichbares gibt es nur in den Universal Studios in Orlando und Los Angeles.

Wer so weit nicht reisen will, ist also in deutschen Landen ebensogut aufgehoben: Brühl liegt ca. 15 Kilometer von Köln weg in Richtung Bonn, und das Phantasialand ist überall ausgeschildert. ■

Reinhardt Schmidt/jb

Leicht zu finden: das Phantasialand ▶

Rush-Minute

Konkurrenz belebt offensichtlich die Programmgestaltung: Fast jeder Sender produziert mittlerweile eine Computerspiele-Sendung im jugendlichen, lockerflockigen Design. Zum Beispiel das ZDF: Dort präsentiert man täglich "X-Base"! Kürzlich wurde die ASM zu einem Kollegenbesuch eingeladen, und schon waren wir unterwegs ...

Will man den offiziellen Presseinfos des Computermagazins **X-Base** glauben, befindet sich das Studio, aus dem die Sendung jeden Tag live übertragen wird, mitten in einer anderen Dimension und ist nur über einen Zeittunnel zu erreichen. Alles Quatsch: Unterföhring (der Ort des Geschehens) mag allerhöchstens eingefleischten Nicht-Bayern als fremde Dimension erscheinen, und man erreicht das Studio ganz profan über die Autobahn München-Salzburg.

X-Base: Das ist an jedem Nachmittag zwischen 15.30 und 16.00 Uhr eine hektische halbe Stunde, in der die neuesten Attraktionen des Computerspielemarkts präsentiert und Stargäste interviewt werden. Außerdem haben Zuschauer im und außerhalb des Studios eine Menge Gelegenheit, um online zu daddeln. Neben einer knackig-bunten Kulisse im Alien-Design wurde so ziemlich alles an Special-FX in die Sendung integriert, was in irgendeiner Form multimedialen Anstrich hat. Und der 'Human Touch' wird von den vier Moderatoren Katharina, Tanja, Andreas und Nils eingebracht.

Wie gesagt, sind Shoot-Outs mit Zuschauern und Studiogästen eine Hauptattraktion. Gedaddelt wird nach dem Knock-Out-Verfahren. Zuerst spielen die beiden Studiogäste gegeneinander, der Gewinner aus dieser Runde anschließend gegen einen Spieler, der an einem öffentlichen Terminal in irgendeiner Filiale einer großen Handelskette steht, und schließlich geht's in den Endkampf gegen einen per Telefonsteuerung angeschlossenen Anrufer.

Zu gewinnen gibt es die neuesten Konsolen-Module, T-Shirts oder Baseballkappen. Nach jeder Spielrunde kommt ein Infoblock, in dem getalkt und geworben wird. Gelegentlich werden auch interessante Spieletips verraten. Und in einem solchen Infoblock gab unlängst auch der beliebteste Redakteur des Universums und Autor dieses Berichts sein Urteil über *Creature Shock* zum besten.

Schnellgericht

Als ASM-Redakteur ist man den Freunden des Magazins was schuldig. Drei Nächte mit 'Creature Shock' sollten mich darauf vorbereiten, möglichst umfassend über das Spiel Auskunft zu geben. Aber beim Fernsehen läuft alles anders: Sagenhafte 30 Sekunden stehen mir in Unterföhring zur Verfügung! Creature Shock in einer halben Minute? Jetzt kommt der ambitionierte Redakteur in Panik. Das Ding besteht aus 2 CDs und hat mindestens ebenso viele gute wie schlechte Seiten. Wie lange dauert überhaupt eine halbe Minute? Meine Imageberaterin rät mir, aus einer Telefonzelle heraus jemanden in Hongkong anzurufen; da kriegt man angeblich ein sicheres Gespür dafür, wie schnell 30 Sekunden rum sind.

Immerhin gibt es im Studio zwei Generalproben, die glorreich schiefgehen.

◄ *Fremde Dimension Unterföhring*

▼ *Und wo ist Eddy Highscore?*

▲ *Die Meinung von Morgen*

Ein gutes Zeichen, heißt es unter Profis. "Toi, toi, toi" und "Wird schon klappen", wünscht man mir und dem Kollegen Knut von der 'Power Play' angesichts der bevorstehenden Liveübertragung. Und nachdem die Maske meine beste Seite ordentlich nach außen gekehrt hat, geht's los; auf einem Hocker mitten zwischen Millionen von Kameras, Mikrofonen und Scheinwerfern warte ich auf meinen Einsatz. Endlich, nach einer Daddelrunde, beginnt Moderator Andreas, mit uns zu plaudern.

Ob denn Spieleredakteur ein Traumjob sei, ob man reich wird wie ein König und in Sportwagen und Frauen schwelgt? Ich weise darauf hin, daß das ständige Retten des Universums, von Prinzessinnen und Königreichen nicht unbedingt ein Zuckerschlecken ist, aber das war offensichtlich nicht das, was er hören wollte.

Schließlich ist mein "Test" an der Reihe! Sorry, Virgin, eine halbe Minute ist wirklich zu knapp, um Eurem Spiel gerecht zu werden. Es wird der schnellste Verriß meiner Karriere! Die Grafik ist toll, sage ich, aber das können alle Zuschauer selbst im Videoclip sehen. Das Spiel an sich jedoch läßt in meinen Augen zu wünschen übrig. Es fehlt die Zeit, um die Argumente für mein Urteil (siehe S. 58) näher zu erläutern.

Zum Schluß bleibt das angenehme Gefühl, jetzt ein TV-Star zu sein. Also: Wer will ein handsigniertes ASM-Exemplar? Bitte nicht drängeln ...

A Bier und a Brez'n

DAS AMT

PC (386/40), Hersteller: **Greenwood Entertainment**, Muster von: **Hersteller**.

Manche Leute behaupten noch heute, die Leute aus Bayern sollten ein Visum haben, bevor sie über den Weißwurst-Äquator dürfen. Eine Firma im Ruhrpott weiß es besser und nimmt sich des deutschen Südens an.

Die Leute von Greenwood Entertainment haben ihr Herz für bajuwarische Gemütlichkeit entdeckt. Und für die Kommunalpolitik, denn das neueste Produkt beschäftigt sich mit dem Bürgermeisteramt – in einer bayerischen Gemeinde!

Da wo das Weißbier leuchtet und die Weißwurscht sich kringelt, da wird handfeste Politik gemacht. Jawoll, mitten aus dem Leben berichtet **Das Amt**, eine Managementsimulation über Bayern, Bauern und Bürgermeistersorgen.

Euer Part: Ihr müßt als Bürgermeister versuchen, das Beste für Eure Gemeinde herauszuschlagen. Ärger mit verschiedenen Verbänden, Steuern, Auftritte, Wahlen – kurzum alles, was mit diesem Job zu tun hat – werdet Ihr hautnah erleben. Außerdem habt Ihr die Gelegenheit, gegen die Korruption anzugehen – oder mitzugehen, falls Euch Autos mit Stern vorne dran gefallen. Ihr könnt auch ZDF-Journalisten Interviews geben oder Euch bei Wahlveranstaltungen im besten Licht präsentieren. Das Spiel entsteht übrigens mit der Unterstützung des "Bundes der Steuerzahler", der hier wohl eine gute Gelegenheit sieht, den Bürgern zu zeigen, wie sorgfältig unsere Politiker doch mit den ihnen anvertrauten Steuergeldern umgehen. Also dann: Auf geht's, Buam!

▲ *Ein sauberes Büro macht noch lange keine saubere Weste*

▲ *Auch Bauern wollen gehegt und gepflegt werden*

Schon wieder Kugeln

Bei 21st Century Entertainment scheint man auf Flipper zu stehen. Nein, nicht der Flossenträger ist gemeint, sondern das irre Kugelspiel, das uns in der Kneipe so viel Spaß gemacht hat.

PINBALL ILLUSIONS

Amiga 1200/4000, Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Hersteller**.

Der dritte Streich in Sachen Flipper, der gerade in der Mache der 21st-Century-Programmierer ist, heißt nach *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies* nun **Pinball Illusions**. Nummer Drei enthält diesmal nur drei Spielflächen. Geflippert wird demnächst auf den AGA-Amigas, und das heißt abermals: exzellente Grafik und rasantes Gameplay. Die drei verschiedenen Flipper des Spiels bieten wieder alle Extras, die Ihr Euch bei solchen Automaten wünscht. Außerdem sind zwei Neuheiten hinzugekommen. Es gibt z.B. endlich einen Mehrkugelmodus: Nach dem Treffen diverser Extras gibt's eine – oder mehrere – Kugeln extra, und Ihr müßt nun mit mehreren Kugeln auf einmal spielen.

Die zweite Neuerung: Im Mehrkugelmodus schaltet das Spiel in die High-Resolution-Ansicht und zeigt den jeweiligen Flipper in Ganzaufnahme. Dank geschickter Farbwahl hält sich das Flimmern auf einem 1084er-Monitor in Grenzen. Wer allerdings einen der neuen Monitore oder einen Multiscan hat, darf sich mehr freuen. Was Flipper-Simulationen angeht, sind die Pinball-Editionen bisher immer Vorreiter gewesen. Das wird sich auch mit Pinball Illusions nicht ändern. Wir warten gespannt auf die fertige Version.

▲ *So wie das aussieht, ...*

▲ *... dürfte es demnächst wieder heiße Kämpfe um kühle Kugeln geben*

Ein Langohr kehrt zurück

Da isser wieder, der Kulthase aus dem Hause Nestlé. Doch diesmal geht's nicht um Kakao, sondern um Flocken.

Werbespiele können ja so niedlich sein, das haben Amiga-Besitzer bei der Erstausgabe von Nestlés *Tricky-Quiky*-Games schon festgestellt. Und weil die Rezeptur für den Kakao ja gerettet wurde und jeder sich damit das Frühstück versüßt, darf die Breakfast-Hardware natürlich nicht fehlen. Folglich dreht sich jetzt alles um Frühstücksflocken. Hase Quiky wird abermals in bunte, aufregende Welten versetzt, wo er unter anderem zahlreiche Bonusgegenstände aufsammelt (Produkte) – je mehr, desto Bonuslevel! Seine Aufgabe besteht darin, das Rezept für das Knusperfrühstück zu finden. Doch am Ende des vierten Levels, wenn jeder glaubt, es sei geschafft, weil man ja den Bösewicht in die Flucht geschlagen hat – Pustekuchen: Erst die Hälfte der Rezeptseite ist komplett. Level 5 läßt schön grüßen, und da geht's wie gewohnt ganz schön deftig zur Sache.

▲ *Nesquik-Bunny ist wieder auf Tour*

Da sich das Spiel vor allem an jüngere Spieler richtet, fließt kein Blut, und es wird auch nicht geschossen. Im Gegenteil: Die Gegner werden mit Frühstücksflocken gefüttert, woraufhin ein Zauberbann von ihnen genommen wird – und sie fliegen friedlich davon.

Wir sind gespannt, ob das, was die Bilder versprechen, beim fertigen Spiel auch ruckelfrei rüberkommen wird. Bis dahin genehmigen wir uns noch eine Tasse vom warmen Milchgetränk.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Martin Lethaus, Andreas Lober (al), Christian Oette, Bernd Quermann, Michael Suck (msu), Martin Wehnert

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Ecstatica", © Psygnosis

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel.: (0 56 51) 97 96-16

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/9 29-0, Fax: 0 56 51/9 29-141, Btx: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Deppenstunde

Das Warten auf das Christkind verkürzt sich jeder auf seine Weise. Und weil Psygnosis in den letzten Jahren stets pünktlich zum Weihnachtsfest neue LEMMINGS-Abenteuer auflegt, war bei mir im Dezember wieder Schlangestehen am Abgrund angesagt.

▲ Rennt der Lemming nicht gleich schneller, zerbröselt ihn der Laser-Böller

Eigentlich sollte man bei Drittverwertungen jeder Idee äußerst vorsichtig sein. Geht es jedoch um 'Lemmings', dann mache ich mir nie Sorgen um die Qualität neuer Abenteuer. Schon 1990, als zum ersten Mal kleine, grünhäuptige, absolut deppige Miniviecher über den Amiga-Bildschirm tappten, sich vehement in noch so blöde Falle treiben ließen und ihre Befreier an den Rand des Wahnsinns brachten, war ich rundum begeistert. Seit knapp vier Wochen hat nun jeder die Chance, die **All New World of Lemmings** zu erobern.

▲ Walk like an Egyptian

Wie gewohnt, muß ein gewisses Kontingent an Grünkopfdeppen zum jeweiligen Ausgang umfangreicher Levels geführt werden. Das Gameplay des dritten Teils bringt allerdings eine Reihe von Neuerungen. Zum Beispiel werden den Lemmings diesmal die verschiedenen Fähigkeiten nicht einfach vom Spieler zugedacht, sondern sie werden von den kleinen Untieren als "Päckchen" irgendwo gefunden. Der erste Lemming, der zugreift, ist auch der spätere Akteur. Und da beginnt die erste Schwierigkeit: Um die Lemmings so zu lenken, daß die Tätigkeiten auch tatsächlich folgerichtig angewandt werden, bedarf es einer Präzisionsmaus und einer äußerst ruhigen Hand. Wie in den vorherigen Episoden müssen häufig Schalter in der Icon-Leiste am unteren Bildrand betätigt werden, aber der Bildschirm scrollt, wenn man direkt an den Rand stößt; so landet man sehr schnell ganz woanders, und Klein-Lemming, dem man gerade eine wichtige Aufgabe zugedacht hat, fällt auf die Nase.

Die "Päckchen" enthalten übrigens Eigenschaften wie "Brückenbauer" (in alle Richtungen), "Gräber" (dito), "Schwimmer" (nur er kann sich eine Strecke lang über Wasser halten), und so weiter. Alle Lemmings mit speziellen Eigenschaften können in der Icon-Leiste ausgewählt werden. Außerdem stehen dort wie bisher die gemeinsamen Grundeigenschaften zur Verfügung, die dem jeweils aktiven Lemming zugeordnet werden.

Zu den zahlreichen Fallen haben sich mittlerweile noch ein paar Extragemeinheiten gesellt: So gibt es einen lemmingfressenden Geier, einen Maulwurf, der am liebsten dort gräbt, wo Lemmings bestimmt hineinfallen, und viele mehr. Alles in allem sind die Rätsel noch kniffliger, die Levels noch ausführlicher.

▲ Sieh' da: Bruce "Lemming" Lee!

Ihr dürft insgesamt drei Lemming-Länder besuchen. Die neuen Animationen der kleinen Viecher sind schlichtweg genial. Die Ägypter-Lemmings zum Beispiel laufen wirklich so, wie es schon die 'Bangles' im Video zu ihrem Superhit vorgemacht haben. Und die Ninja-Lemmings könnten glatt Bruce Lee und seinen Nachfolgern echte Konkurrenz machen.

Als Sound-Hintergrund gibt's wieder abgedrehte Musik. Bei der Grafik muß man ein paar Abstriche machen. Nicht nur, daß die Welten ein wenig pixelig aussehen, nein, auch mit einigen Grafikkarten kann es zu herben Problemen kommen. So verweigerten die neuen Welten im Test auf einer Cirrus Logic Video schlichtweg das horizontale Scrollen.

▲ Der Katalog der Fähigkeiten

Ansonsten kriegt Lemmings III wieder meine volle Zustimmung. Und – um ehrlich zu sein – es gefällt mir sogar ein Quentchen besser als **The Tribes.** Aber das ist – wie so vieles im Leben – Geschmackssache. Wer gar nicht genug von den Lemmings bekommt, der findet schließlich auf der CD noch ein wirklich hübsches Intro mit Render-Lemmings.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

PC-CD-ROM (386/25, 2 MB RAM), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Psygnosis**, 60528 Frankfurt.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Steuerung:	5

Auch der dritte Lemmings-Aufguß überzeugt

HAND & KOPF

Ein Kartenspiel sprengt alle Dimensionen: Weltweit über eine Milliarde (!) verkaufte Karten seit August 1993. Ständig ausverkaufte Geschäfte. Sammlerpreise von bis zu 180 DM für besonders seltene Karten. Und das alles, obwohl das Spiel bisher nur in der englischsprachigen Version erhältlich ist. Da kann man nur sagen: It's magic!

Ich kann jederzeit damit aufhören!

Zwei Zauberer treten beim Kartenspiel **Magic – The Gathering** gegeneinander an. Anders als bei herkömmlichen Kartenspielen stellt allerdings jeder Spieler aus seiner Sammlung ein eigenes Kartendeck zusammen, mit dem er dann gegen ein ihm unbekanntes gegnerisches Deck antritt. Dabei sollte schon vor dem Spiel die Entscheidung gefallen sein, welche der fünf im Spiel vorhandenen Farben denn nun eigentlich ins eigene Deck aufgenommen werden sollen.

MAGIC – THE GATHERING

Starterdeck mit 60 Karten: **ca. 20 DM**, Boosterpack mit 15 Karten: **ca. 6 DM**, von: **Richard Garfield**, für: **2 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Wizards of the Coast**, USA (deutsche Ausgabe für Februar 1995 angekündigt).

Rot steht dabei für Macht und Zerstörung, Schwarz bringt die Gemeinheiten ins Spiel. Weiß als Kontrast gewährt Heilung und Schutz, während Grün Leben und viele Monster liefert. Blau birgt den reichen Schatz der Antimagie, und farbunabhängige Artefakte halten vielfältige Überraschungen bereit. Jeder Farbe ist ein Landschaftstyp (Mountains, Swamps, Plains, Forests und Islands) zugeordnet, der "Mana" zur Verfügung stellt. Nur mit dieser "Götterspeise" können Zaubersprüche überhaupt ausgeführt werden.

Stimmt die Kartenverteilung nicht, dann zieht man unter Umständen reihenweise blaues oder grünes Mana, hat aber gerade nur die schwarzen Zauber auf der Hand. Dem Zusammenstellen der Karten vor Spielbeginn – dem Deck-Tuning – kommt also vorentscheidende Bedeutung zu. Das Spiel gegeneinander ist dann eigentlich nur noch ein Test, ob die Auswahl die passende war.

Je mehr Karten man besitzt, desto stärkere Decks können daraus zusammengestellt werden. Das fördert den Verkauf!

Nachdem das langwierige Deck-Tuning beendet ist, geht es zur Sache. Sieben Karten auf die Hand, der Rest bildet den Talon. Eine ziehen, maximal ein Land ausspielen, so viele Zaubersprüche machen, wie es der momentane Mana-Vorrat ermöglicht, und immer dem Gegner Lebenspunkte entziehen. Der beginnt mit nur 20, und sind sie auf Null gesunken, steht der Sieger fest. Vorzugsweise werden erst einmal Monster beschworen, die vielleicht noch einmal magisch aufgemotzt und dann zum Angriff gehetzt werden. Da kann durchaus ein feuerspeiendes, fliegendes Kriegsmammut entstehen, das zunächst den im Weg stehenden, gegnerischen Vampir beseitigt, um dann doch an der fliegenden Schwertwand zu zerschellen, die gemeinerweise mit einem Schnellwachstums-Spruch verstärkt wurde.

"Magic" ist für mich das Beste, was ich seit Jahren auf dem Spielemarkt entdeckt habe. Jedes Spiel läuft anders, nie weiß ich, was der Gegner jetzt wieder an neuen Zaubersprüchen gegen mich vorbereitet und ob er nicht doch eine Kombination gefunden hat, um mein schwarz-blaues Killer-Deck zu knacken.

Leider ist "Magic" aber nicht nur ein fantastisches Spiel, sondern auch eine Sucht. Die Karten gibt es in drei Seltenheitsgraden. Das bedeutet, daß ich Plague Rats, Fireballs oder den legendären Atog mittlerweile verschenke, aber immer noch nicht alle Karten der "Revised Edition" beisammen habe. Die immer neuen Erweiterungskartensätze lassen das Sammeln ohnehin nie enden. In meinem Bekanntenkreis gelte ich mittlerweile als armer Irrer, nur weil ich 2500 Karten besitze, Tag für Tag den Zug durch die Läden mache und schaue, ob es wieder Magic-Karten gibt. Abend für Abend, heißt es, tausche und spiele ich mit anderen Magic-Junkies, und angeblich rede ich über nichts anderes mehr. Aber das ist natürlich maßlos übertrieben! Ich kann jederzeit damit aufhören – allerdings nicht gerade jetzt, wo die neue Erweiterung "Fallen Empires" gerade erschienen ist. ■

Martin Wehnert

Aktion Filmstar

Hier sind sie, die Gewinner unseres "Spielfilm"-Wettbewerbs aus der ASM 8/94. Wir hatten Euch aufgefordert, Zelluloidklassiker Eurer Wahl neu ins Bild zu setzen. Unter den zahlreichen Einsendungen haben wir die sechs besten ausgewählt, und die originellsten Schnappschüsse sind auf dieser Seite abgebildet. Genießt jetzt also die ASM-Filmparade.

▲ *Der Favorit der Redaktion: Andreas Wenzel und Freund als "Blues Brothers" (1. Sieger)*

Die Gewinner

1. Platz: Andreas Wenzel ("Blues Brothers"), 31867 Lauenau
2. Platz: Hans Peter Bär ("Indiana Jones"), 95511 Mistelbach
3. Platz: Angelika Lückerath ("Rollerboys"), 44805 Bochum
4. Platz: Kai-Uwe Hagenburg ("Raumschiff Enterprise"), 66806 Ensdorf
5. Platz: Mirko Waschkowitsch ("Locutus von Borg"), 97753 Karlstadt/Stetten
6. Platz: Stefan Payrhuber ("Darth Vader"), A-4073 Wilhering (Österreich)

▲ *Hans-Peter Bär spielt die Hauptrolle in "Indiana Jones und der letzte Atemzug"... (2. Sieger)*

▲ *Melissa, Hausgenossin von Angelika Lückerath, als Skateboard-Girl in "Rollerboys".*

▲ *Kai-Uwe Hagenburg als Föderationsraumschiff "Enterprise" (kurz nach der Bruchlandung ...)*

Endlich Klarheit über Darth Vaders Identität: Luke Skywalkers Papa heißt Stefan Payrhuber ▶

◀ *Das passiert, wenn einen die Borg erwischen: Mirko Waschkowitsch als Locutus*

Alle anderen Gewinner wurden von uns benachrichtigt.
Wir bedanken uns an dieser Stelle nochmals ausdrücklich für die freundliche Unterstützung durch die Firma Cinemabilia in Bremen.

Gewinner aus dem All!

Und gleich noch einmal: Hier sind die Gewinner des UFO-Wettbewerbs, den Microprose und die ASM in der Ausgabe 8/94 ausgeschrieben hatten. "Wie stellt Ihr Euch ein UFO vor?", lautete die Frage, und einige der phantasievollen Antworten gibt's hier zu sehen:

Gewinner und Preise im UFO-Wettbewerb:

1. Klaus Fischer, 69502 Hemsbach (Double Fusion FX);
2. Willy Niere, 32683 Barntrup/Sonneborn (F-14 Fleet Defender);
3. Karsten Mehnert, 03235 Doberling-Kirchhain (U.F.O.);
4. Michael Bloos, 07747 Jena (1942);
5. Igor Vucinic, 31737 Rinteln (Impossible Mission);

Je ein Microprose-Überraschungsset haben gewonnen:

6. Matthias Sauer, 02828 Görlitz
7. Patrick Schu, L-6439 Echternach, Luxembourg
8. Uwe Piddle, 29525 Uelzen
9. Georg Gabriel, 37332 Bad Herrenalb
10. Matthias Hesse, 37640 Warbsen

Leider kein Preis, aber ein dickes Extralob gilt einer Einsendung der besonderen Art. Das 50 Zentimeter große Eigenbau-UFO aus Draht mit Lichteffekten war leider schon arg ramponiert, als es in der Redaktion einschwebte. Wahrscheinlich hatten beim Versuch, durch die Reihen der Gelbe-Post-Verteidigung zu brechen, die Schutzschirme versagt! Schade drum, aber die Trümmer ließen die ursprüngliche Qualität des technischen Wunderwerks noch nicht einmal erahnen.

Goodbye, ASM!

Neun volle Jahre lang ASM, von der Zeit des Heimcomputer-Booms bis in die Ära des Multimedia-PCs hinein. Mit der Ausgabe 3/95 hätten wir Jubiläum feiern können, denn das Heft 3/86 war seinerzeit das erste. Aber: Der Markt hat sich verändert. Die Art, wie Computer genutzt und verwendet werden, ist heute eine ganz andere als noch vor fünf oder gar neun Jahren. Die Freaks, die sich in Clubs organisieren und die Computerei als Motto über ihr ganzes Leben schreiben, sterben aus. PC-Benutzer, die sich ihren Arbeitsalltag hin und wieder mit einem Spiel versüßen wollen, bilden den Prototyp des neuen Spielers. Wo früher eiserner Zusammenhalt, Tüftelei und Bitbeißerei gefragt waren, regieren heute ganz andere Dinge. Spielesoftware-Entwicklung ist so aufwendig geworden, daß sie allmählich beginnt, in vielerlei Hinsicht Züge der Filmproduktion nach Hollywood-Muster zu tragen.

Ohne CD-ROM geht in Zukunft nichts mehr, und die Spiele-Plattform der Zukunft heißt High-End-PC. Die klassischen Spielemaschinen führen noch Rückzugsgefechte; die Zukunft gehört ihnen aber nicht mehr. "Multimedia", "interaktive Spielfilme", "virtuelle Welten" - das sind die neuen Stichworte. Eine Zeitschrift, die da am Ball bleiben will, muß sich auch selbst dem Stil der neuen Zeit entsprechend formen. Daher wird es ab nächsten Monat die brandneue PC SPIEL geben - mit CD-ROM dabei und natürlich mit allem, was Spielefreunden auf dem PC Spaß macht. Voll rein, mit all den News und all den aufregenden Sachen, die das neue PC-Spielezeitalter zu bieten hat. Uns seid Ihr also nicht los, auch wenn wir die liebgewordene ASM-Hülle abstreifen müssen.

All denen unter Euch, die unsere ASM schon seit langer Zeit als Leser begleitet haben, wollen wir hier ein dickes Dankeschön sagen. Ohne Euch hätten wir es nie bis hierher geschafft.

Mit dem Abschluß der ASM und der Geburt der PC SPIEL ist auch ein redaktionsinterner Wachwechsel verbunden. Ich übergebe die Chefredaktion des neuen Hefts an Stefan, der Euch ja seit langem als CvD bekannt ist, und verlege mich in Zukunft auf die Specials und auf CD-ROM-Produktionen. Trotzdem werdet Ihr mich auch in der PC SPIEL immer wieder treffen. Ich wünsche Stefan und der ganzen "schrecklich netten Redaktion" alles Gute, Erfolg und Spaß auf dem Weg.

Freut Euch auf das, was kommt - denn wir sind noch lange nicht am Ende!...

sz

Hello, PC Spiel!

Der Ball ist rund

Death Gate

PC Spiel Erstausgabe

Magazin + CD-ROM

BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND 5 DEUTSCHE MARK

mit der Vollversion eines Spieleklassikers!

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
DIE DRACHENSCHMIEDE, Schönleinstr. 29, 10967 Berlin, Tel.: (030) 6949136
LERNEN & SPASS AM PC, Gierkezeile 23, 10585 Berlin-Charlottenburg, Tel.: (030) 3482251
MEDIA POINT VERTRIEBS GmbH, Jonasstr. 28–29, 12053 Berlin (Neukölln), Tel.: 030/6216021
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Borselstr. 16 b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 3903151, Fax: (040) 3908111
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
PHILIPS, Alexanderstr.1, 20099 Hamburg, Tel.: (040) 2811
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 450880, Fax: (0208) 4508899
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE DRACHENSCHMIEDE, Boltestr. 53, 44894 Bochum-Werne, Tel.: (0234) 232357
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
PSYGNOSIS DEUTSCHLAND, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt, Tel.: 069/665430
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE GMBH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel.: (0721) 97224-0
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

DIE DRACHENSCHMIEDE, Galgengasse 40, 91541 Rothenburg/Tbr., Tel.: (09861) 6716
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schladming, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Business Park Vienna, Wienerbergstr. 7, Bauteil D1, 7. OG, A-1100 Wien, Österreich